Anno III n°19
GENNAIO 1988
Lire 3.500

# ZZAP!

Edizione italiana della rivista inglese più venduta

PROVE E TEST DEI MIGLIORI VIDEOGIOCHI PER ATARI C. 64 C. 16 MSX SPECTRUM

I PRIMI DELL'ANNO
RISK
COMBAT SCHOOL
TETRIS
DRILLER
COSMIC CAUSEWAY

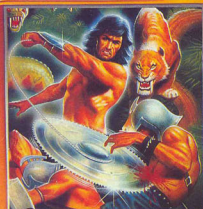
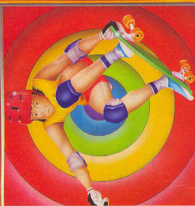
GUIDA PRATICA ALLO
## SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT
Come creare uno SPARA E FUGGI da Medaglia d'oro

Zzap! Gran Prix 1987
VOTATE IL GIOCO MIGLIORE DEL 1987

# MASSICCIO U.S.GOLD

La somma esperienza aerea ormai disponibile per il vostro computer. Scoprirete l'entusiasmo e la destrezza del vero esperto sullo skateboard in questa sfida singolare per diventare il campione del mondo nel pattinaggio.

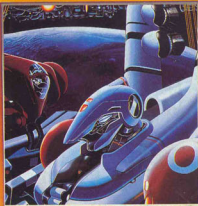
SPECTRUM CASSETTA
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO
AMSTRAD CASSETA/DISCO

ATARI® GAMES

SCHERMO DALLA VERSIONE SPECTRUM

U.S. Gold Ltd.,
Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va), Italia.

CAPCOM SIDE ARMS™

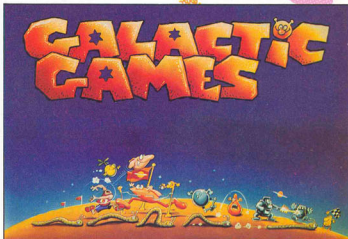
La somma esperienza per quegli astronauti della galleria dei divertimenti che hanno la pistola facile in un universo immenso e in continua espansione, dove la sfida è la sopravvivenza

SPECTRUM CASSETTA
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO
AMSTRAD CASSETA/DISCO

SCHERMO DALLA VERSIONE CBM 64/128

Go! Media Holdings Ltd., Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va), Italia.

**PER CBM 64**
**CASS. L. 18.000**
**DISC. L. 25.000**
**E ALTRI TIPI DI COMPUTER**

**BANGKOK KNIGHTS -**
Dalla system 3 una stupenda simulazione di Muay Thai (Thai Boxing) - Dove i colpi di piede possono essere micidiali tanto quanto i pugni.

**RAMPAGE -**
Coin-op di successo per 1/3 giocatori. Dopo il loro arrivo non resterà in piedi neanche un mattone - perchè la parola d'ordine è: DISTRUZIONE TOTALE!!!!

**GALACTIC GAMES -**
Gli sport inter - galattici. Quasi come le olimpiadi ma molto, molto più divertenti!!

**IN ARRIVO: SUPER HANGON - DA NON PERDERE!**

Distribuito in Italia da LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO Tel. 0332/21 22 55

# BUGGY BOY®

Portati a casa un coin-op originale!!

L. 12.000 CASSETTA - L. 15.000 DISCO - COMMODORE 64/128

- Disponibile anche per altri tipi di com

NUMERO 19 GENNAIO 1988

# SOMMARIO




**Editore**
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

**Direttore Responsabile**
Elisabetta Broli
**Direttore**
Riccardo Albini
**Capo Redattore**
Benedetta Torrani
**Digital Layout**
Marco Vecchi
**Redattori**
Danilo Lamera
Alberto Rossetti

**Redazione**
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

**Fotolito**
Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

**Stampatore**
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

**Concessionario di pubblicità**
GIESSE 4
Via Menabrea, 25
20159 Milano
tel. 02/6898051

**Distribuzione**
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta, 75
20124 Milano

**Su licenza di**

NEWSFIELD

*NEWSFIELD PUBLICATION*

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986

**Arretrati il doppio del prezzo di copertina.**
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

AIRBORNE
RANGER
TM
AIRBORNE RANGE - Fai parte di un corpo specializzato ....Ti hanno paracadutato dietro le linee nemiche. Ma i nemici controllano quasi tutte le postazioni. Una brillante simulazione con ben 12 missioni disperate ambientate in 3 diverse regioni della terra.
CBM 64 cassetta L.29.000
CBM 64 disco L.39.000
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE
LE SIMULAZIONI USA N°1
STEALTH FIGHTER
STEALTH FIGHTER...nei circoli di aviazione non si parla d'altro. Un veicolo altamente sofisticato che viene usato nelle missioni molto delicate perché è quasi invisibile per radar e nemici. Ora tu puoi provare l'emozione unica di pilotare uno STEALTH FIGTHER.
CBM 64 cassetta L. 29.000
CBM 64 disco L. 39.000

Anno 3 - Numero 19 Gennaio 1988

# I SOLITI BUONI PROPOSITI DI ZZAP!

Benvenuti nell'anno di grazia 1988, terzo dell'era di ZZAP! Eh sì, il nostro (vostro) mensile preferito si sta avviando a compiere il suo terzo anno d'età (essendo nato nel maggio del 1986), con grande soddisfazione della redazione, dell'editore e, a quanto sembra dai dati sulla diffusione, dei lettori.

Ma non è questo il momento di parlare di compleanni, bensì di buoni propositi per l'anno a venire.

Anche noi abbiamo messo giù la nostra lista di speranze e desideri per il 1988. Eccola.

Per l'88 ci auguriamo che:

1) Nessuno si metta in testa di lanciare un nuovo computer;
2) La redazione inglese ci mandi il materiale in orario;
3) Il software venga riconosciuto "opera d'ingegno" dalla legislazione italiana, anche se non tutto quello che si vede in giro se lo meriterebbe;
4) I lettori non ci chiedano più anteprime sui giochi che usciranno nel prossimo numero, POKE, consigli, ecc. per telefono: per queste cose esiste, appunto, il giornale;
5) Le foto e le didascalie vadano finalmente insieme;
6) Che i prezzi del software diminuiscano e che aumentino i nostri stipendi;
7) O noi o la SIPE si cambi d'indirizzo, così nessuno potrà più accusarci di essere in società con loro;
8) Ci sia almeno una Medaglia d'Oro al mese;
9) Il software italiano diventi la nuova espressione del "made in Italy" nel mondo;
10) Rossetti smetta di imprecare contro il computer quando perde una vita.

Chiediamo molto?

**La Redazione**

## LE PAGELLE DI ZZAP!

**PRESENTAZIONE**
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento, opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

**GRAFICA**
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

**SONORO**
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

**APPETIBILITA'**
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

**LONGEVITA'**
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

**GLOBALE**
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

## COMPATIBILITA'

Nelle recensioni dei giochi multi-standard il primo marchio indica la versione presa in esame.

## I BOLLINI QUALITA' DI ZZAP!

**MEDAGLIA D'ORO**
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetela! Qualche volta potrebbero anche essere due. . .

**GIOCO CALDO**
I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% alla voce Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

Lit. 5.000

Lit. 7.500

E' un'esclusiva LEADER s.r.l. - Via Mazzini, 15

**E con questo fanno 3! Ripensando ai primi numeri di ZZAP! e alla situazione del software gioco di allora si possono trarre tante conclusioni e auspici di vario tipo. I problemi (o meglio IL PROBLEMA) é rimasto sempre quello, ma forse il quadro generale ha perso molte delle connotazioni da terzo mondo che denunciavamo nel 1986. Sono successe molte cose, alcuni computer sono scomparsi, i 16 bit si sono proposti come nuovi protagonisti, il software originale non é più una merce introvabile e costosissima e soprattutto la distribuzione avviene in tempi veloci.**
**Le lettere che abbiamo scelto per questo numero esprimono una richiesta del tutto legittima e che é in parte prodotto dell'evoluzione di questi anni.**
**Ma prima di passare alle lettere un'informazione che in molti ci hanno richiesto. L'Amiga 500 non é compatibile con i programmi MS-DOS e non può sfruttare gli emulatori di questo sistema in commercio. Questa possibilità é concessa solo ai possessori di Amiga 2000, quindi non fatevi fregare!**

# SOFTWARE NOSTRUM

Sono un quindicenne, possiedo un C 128 e vi scrivo per la seconda volta. Quando vi ho scritto la prima lettera avevo sottomano il numero 15, che non si può certo definire lo stato dell'arte, per cui vi ho esposto alcune critiche.
Bene: ora, che é appena uscito il n°17 (vostro), sono costretto a rimangiarmi tutti gli appunti che vi ho fatto, anzi, devo confessarvi che ho avuto l'impressione che fosse stato scritto su misura per me!
Non sto ad elencare quelli che, almeno secondo me, sono stati i notevoli miglioramenti, dato che probabilmente li conoscete molto meglio di me.
Passiamo alla mia richiesta. Nell'editoriale di Novembre, Riccardo Albini esprime il suo dubbio sul fatto che ci siano possessori di computer che non desiderino imparare ad usarlo; condivido il suo forte dubbio, ma se é così, perché non dedicate nessuna rubrica alla programmazione, che interesserebbe molta gente, compreso (guarda caso) me? Non mi dite che non siete capaci di programmare!
Chiudo la mia lettera con un annuncio.
Cerco coetanei interessati al linguaggio macchina del 6502, purchè sappiano usare bene: sprite, scrolling, musica, sistema operativo, raster, IRQ.

**Andrea Cilio, via Timavo 89, Genova**

Cari amici di ZZAP!,
chi vi scrive é un vostro nuovo lettore, che vi segue dal n°15. Con questa mia oltre a volermi complimentare vivamente con la rivista, veramente utile ed interessante intendo proporvi un'idea che mi é balenata in testa, riguardo all'ormai famoso programma della Palace, lo "Shoot'em Up Construction Kit". Zzap! potrebbe dedicare su ogni numero, una/due pagine a delle mini-recensioni di giochi creati dai lettori, utilizzando le potenzialità di questo programma. Ritengo che una rubrichetta come questa potrebbe ottenere un discreto successo, sia in termini di partecipazione che di interesse. Si intende che questo mio suggerimento non vuole tentare di migliorare una rivista già perfetta, ma soltanto creare una possibilità, a chi credesse di aver prodotto un gioco valido, di far conoscere sé e il proprio lavoro, aprendo magari una rete di scambi ( e non di compravendita), e stimolando la creazione di giochi sempre più divertenti, originali e qualitativamente elevati.
Con questo chiudo, augurandovi di triplicare le vendite e sperando in una pioggia di medaglie d'oro in un prossimo futuro.

**Gianluca Mollo, Bra (CN)**

Vi scrivo questa lettera con la convinzione che sarà pubblicata (altrimenti cosa scriverei a fare?) e di certo criticata.
Aggiungo per quei pochi che criticata non vuole dire disapprovata ma soltanto soggetta a critiche che portanno poi essere pro o contro a quello che sto per scrivere.
Dopo un inizio banale e forse retorico (ma anche questo fa parte dell'uomo come direbbe quel tale) vorrei affrontare un tema serio.
Per una volta tanto il tema non é la pirateria e quindi state tranquilli e proseguite a leggere.
Vorrei parlare invece di programmi e in particolare del software made in Italy. C'é chi sostiene che i programmatori italiani siano inferiori a quelli inglesi o a quelli americani(e ovviamente ciò non é vero) basandosi su fatti reali, cioé sui programmi esistenti sul mercato. Nessuno può negare infatti che la stragrande maggioranza del software sia di matrice straniera, tuttavia credo che il nocciolo del discorso sia un altro: si tratta a mio parere di una questione economica. Non esistono cioé i presupposti in Italia per aprire Software house in grado di strappare o almeno contendere il monopolio alle case straniere. E' invece più conveniente, cioé rende di più, riciclare programmi fatti da altri piuttosto che crearne di nuovi.
Non tutti agiscono in questo modo ma quei pochi onesti non hanno purtroppo nemmeno il supporto di riviste come questa che recensiscono i loro giochi e di conseguenza ne aumentano le vendite. Il mio invito é quindi il seguente: perché non vi proponete di recensire, di quando in quando, anche programmi made in Italy?
Non vi chiedo di paragonarli a quelli stranieri (che spesso hanno alle spalle potenti mezzi e sono strapagati) ma bensì tenendo conto che i nostri prodotti sono più di livello artigianale che industriale (e con questo non voglio offendere nessuno).
Ad esempio perché non presentate avventure in italiano? E non mi venite a dire che non ce ne sono di valide!

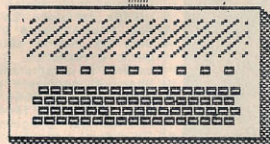
**Marco Corazza, Bologna**

Dopo vari mesi passati ad annoiarmi con la rubrica delle pagelle dei lettori (ma a chi può essere venuta in mente una tale cavolata) ho deciso di proporne un'altra, e non mi dite che non é una bella idea.
Perché non lasciate uno spazio di una o più pagine, a seconda del successo di questa proposta, per recensire dei programmi che vengono dai lettori, magari con qualche foto. Sarebbe sicuramente un incentivo per i programmatori italiani che non mi sembrano tanto attivi (tranne che i Crackers, quelli non mancano certo, e io mi annovero tra loro), e magari ci potrebbe scappare un programmone che potrebbe essere venduto a Mastertronic o altri.
So già cosa state pensando, ed é vero. Ne stò facendo uno e penso che per quando pubblicherete questa lettera sarà quasi pronto.
La rivista é proprio "ganza" e, per ora, questo é tutto.

**Giovanni Tuzzi, Sinalunga (SI)**

*Può sembrare curioso ma queste lettere sono arrivate in redazione nel giro di una settimana, e visto che, pur con diversi approcci trattano lo stesso argomento acquistano un interesse particolare. Se a questo si unisce un nostro, ancora embrionale, progetto sul software italiano la casualità del fatto non può più essere considerata tale. E' chiaro che non si può gridare al miracolo, ma senz'altro qualche cosa di nuovo sta accadendo.*
*Da sempre ci siamo dichiarati disponibili a consulenze sul software prodotto dai nostri lettori, spesso ci sono giunti "demo", anche di buona fattura, mai abbiamo visto il prodotto finito. E' chiaro che tra la fase ideativa, creativa e di programmazione e quella di pubblicazione deve essere successo qualcosa. Che cosa lo sappiamo tutti: non esistono possibilità di commercializzazione di prodotti senza una solida struttura alle spalle.*
*E' però limitativo individuare come causa del problema lo strapotere e i capitali delle società americane e inglesi. In Italia esistono altri esempi di settori in cui il successo é strettamente legato all'interessamento di grandi "company", ma é pur vero che sono stati creati circuiti alternativi che funzionano e spesso bene. Un esempio per tutti é quello dell'industria musicale. I discografici piangono miseria e lanciano strali contro i bancarellari che vendono le cassette pirata o contro chi si registra il disco prestato dall'amico. In realtà non fanno niente per vivificare il mercato e per offrire una maggiore varietà di scelta. A lato sono nate centinaia di etichette minori che producono gran parte dei dischi in circolazione e che hanno promosso una distribuzione alternativa a quella delle "major". Alla base di questo movimento ci sta la voglia di esprimersi, di comunicare un messaggio, o semplicemente di vedere finalizzati i propri sforzi.*
*Il lucro é assolutamente in secondo piano, si lavora per andare "in pari" e non per diventare miliardari.*
*Nel mercato del software invece la "lira" é l'obbiettivo principale. Non esiste, se non tra gli amatori, la logica del "non lo faccio per i soldi". E non é un caso che il settore più sviluppato sia proprio quello della pirateria dove a fronte di costi zero (50 o 100 mila lire per la sprotezione di un programma), si ha un guadagno dei 1000 o 2000 per cento.*
*In questi anni abbiamo visto programmatori ungheresi, finlandesi, spagnoli, polacchi, francesi, tedeschi raggiungere con ottimi prodotti il mercato internazionale, mentre a rappresentare la "categoria" italiana c'é il solo "Pippo". E allora forse non é vero che solo inglesi e americani hanno possibilità si successo per le condizioni privilegiate in cui lavorano. Nei paesi dell'Est é persino difficile procurarsi le macchine eppure realtà come l'Andromeda esistono!*
*I programmatori italiani che si ritengono così bravi dovrebbero rischiare di più, superare la fase dei piagnistei e rendersi conto che finché non esiste concorrenzialità e continuità nella produzione di software a tutti i livelli non possono neppure esserci grandi guadagni.*
*Da parte nostra non ci sono preclusioni di sorta a recensioni e sponsorizzazioni di programmi italiani, se ce n'arrivasse qualcuno meritevole potremmo anche dedicargli 8 pagine, il problema é che non arrivano.*
*Saremo più espliciti. Mandateci i vostri programmi e li recensiremo, se poi ne varrà la pena cercheremo di promuoverli. Stiamo già aspettando l'arrivo di un'adventure per C16 e MSX e di una serie di altri giochi non meglio identificati per C 64.*
*Per quanto riguarda gli spara e fuggi creati con il SEUCK il discorso ci interessa, e dopo la pubblicazione della guida di Jonathan Hare ci piacerebbe presentare qualche gioco dei nostri lettori.*
*Infine ripetiamo che non pubblicheremo MAI rubriche sulla programmazione in linguaggio macchina, prima di tutto perché già esistono una marea di riviste, pubblicazioni, dispense e manuali sull'argomento, perché saremmo costretti a farne una per ogni computer di cui ci occupiamo, perché Zzap! é una rivista che si occupa del mercato del software gioco dal punto di vista degli acquirenti e per concludere perché nessuno di noi sa programmare in LM. Con quest'ultima affermazione ci siamo giocati il rispetto e la considerazione di tutti i nostri lettori, ma chi ha detto che per fare una rivista sui computer si deve saper programmare? Meglio che siano dei giornalisti a scrivere, piuttosto che degli ingegneri, sono talmente seri e noiosi...*

# I JOYSTICK A MICROSWITCH FATTI PER DURARE UNA VITA

# ACCETTA ANCHE TU LA SFIDA TELEMATICA

- La potenza di una banca dati, la dinamica di un quotidiano.
- L'unico servizio telematico italiano con le notizie in tempo reale sul mondo dell'informatica.
- Il solo accessibile tramite la rete nazionale Videotel presente in piu' di 32 distretti telefonici (oltre 1000 comuni!).
- Con LASERNET 800 potrai caricare programmi in TELESOFTWARE, chiacchierare in diretta con tutta Italia sulle CHATLINES, editare un tuo spazio personale su PRIMA PAGINA, leggere le notizie piu' interessanti di LASER NEWS e migliorare la tua programmazione con i nostri corsi.
- Oltre 5000 pagine consultabili 24 ore su 24.
- Il nostro servizio ti costa ogni giorno meno della meta' di un quotidiano!

Per avere maggiori informazioni sul servizio compila il tagliando e spediscilo a:
LASERNET 800
VIA G. MODENA, 9
20129 MILANO - T.02/200201

# ABBONATI!

Desidero ricevere maggiori informazioni su LASERNET 800

Cognome............... Nome...........
Via..................................
Citta'.........................Prov....
CAP........... TEL...../..............
Data di nascita .../.../...

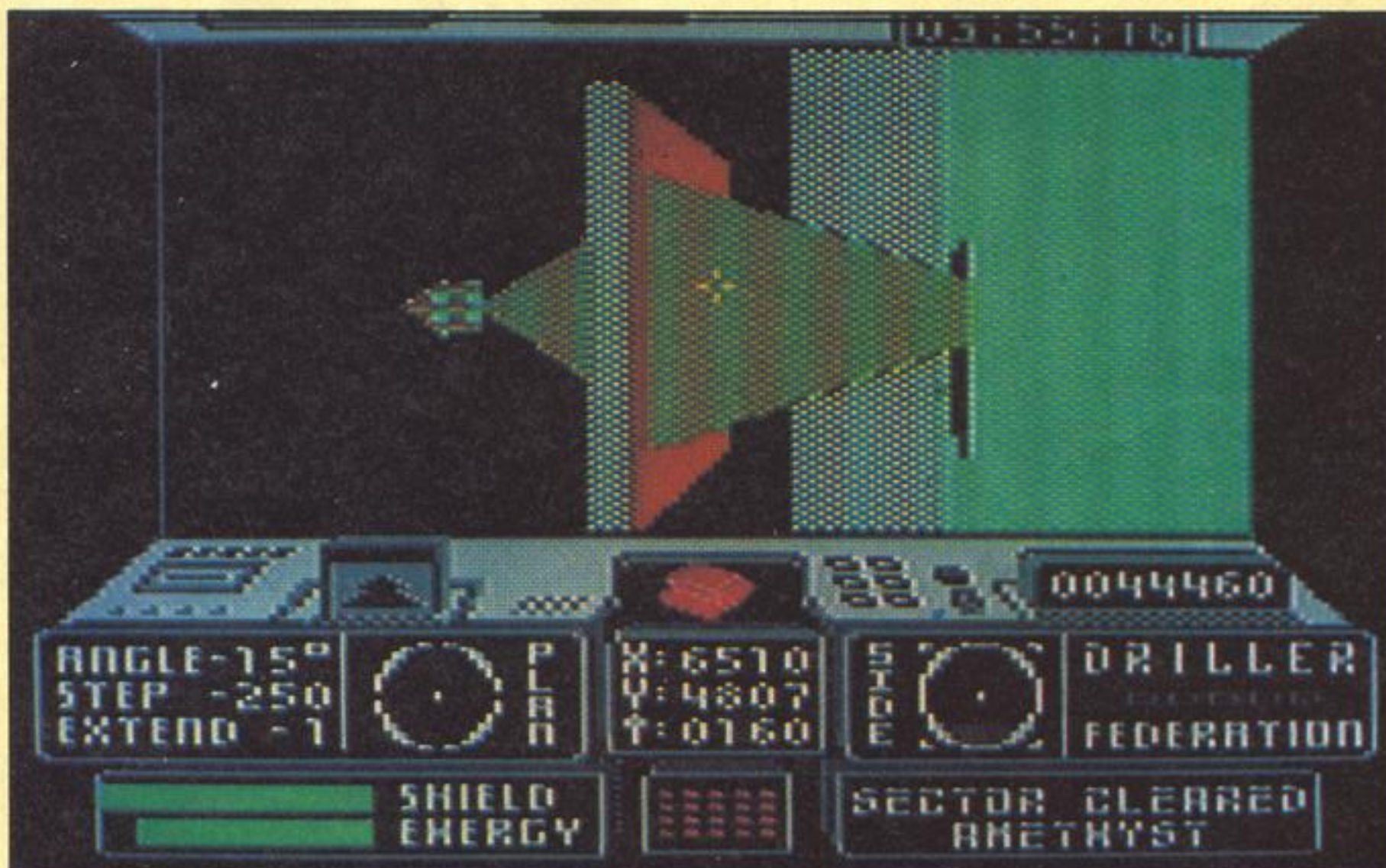
Il mio computer e' un:
Commodore ☐64 ☐128 ☐Amiga
☐MSX ☐BBC ☐Atari ST ☐PC
Spectrum ☐48K ☐Plus ☐128
☐ Ho gia' un adattatore telematico

# DRILLER

Incentive, cassetta L.25.000, disco L.29.000, joystick o tastiera. Per C64.

✓ Un'incredibile esperienza aliena nella tanto annunciata fantasia 3D della Incentive

Mitral è una luna molto lontana in cui venivano esiliati i criminali a lavorare nelle miniere. Gli scavi hanno prodotto una concentrazione di gas sotto la superficie della luna: se si vuole evitare l'esplosione di Mitral bisogna prosciugarlo.
Il giocatore esplora la luna deserta, all'interno di una sonda perforatrice, alla ricerca delle sacche di gas per installare delle trivelle in ognuno dei 18 settori in cui è suddivisa la luna. L'azione è vista in prima persona e il paesaggio è visualizzato in 3D a superfici piene.
La topografia di Mitral è vista attraverso un'ampia finestra, sotto la quale ci sono i comandi della sonda. Il veicolo ha velocità e gradi angolari di svolta variabili (che altera effettivamente la misura dell'aggiornamento dei quadri) e, per vedere meglio, lo si può anche inclinare a sinistra e a destra, sollevare e abbassare.
Mitral comprende delle ampie piazze circondate da mura, blocchi di pietra, palazzi, scale, trincee e fiumi acidi. Ci sono anche dei fari laser che sparano non appena vi avvicinate. Lo schermo difensivo della sonda offre una certa protezione ma più viene colpito più la sua forza diminuisce. Per sopravvivere la sonda può aggirare il faro laser, mettersi fuori della sua portata o spararagli con i laser direzionali di cui è provvista. Alcuni fari laser possono anche essere neutralizzati tagliando la loro fonte di energia.
Per potersi muovere più agilmente

I l solo programma che si sia mai avvicinato alla rappresentazione di un intero mondo tridimensionale era Mercenary con la sua meravigliosa grafica vettoriale. Ora è apparso Driller che sviluppa ulteriormente il concetto utilizzando grafica a superfici piene. L'aggiornamento dello schermo sembra molto lento ma quando giocate vi sembrerà veloce e non è di nessun ostacolo al progredire del gioco. La grafica è strabiliante e genera un mondo coinvolgente e realistico. Il giocatore è completamente libero di esplorare ed è veramente difficile apprezzare fino in fondo la vastità del programma. Gli enigmi sono ben congegnati e appartengono a quella categoria di cui si trova la soluzione proprio quando si sta per andare a dormire! La lunga colonna sonora si adatta perfettamente alla azione e notevolmente l'atmosfera. Driller è un programma superbo che apre nuove dimensioni al gioco elettronico. E' decisamente un *must*!

▲ *Un altro dei misteri di* Driller

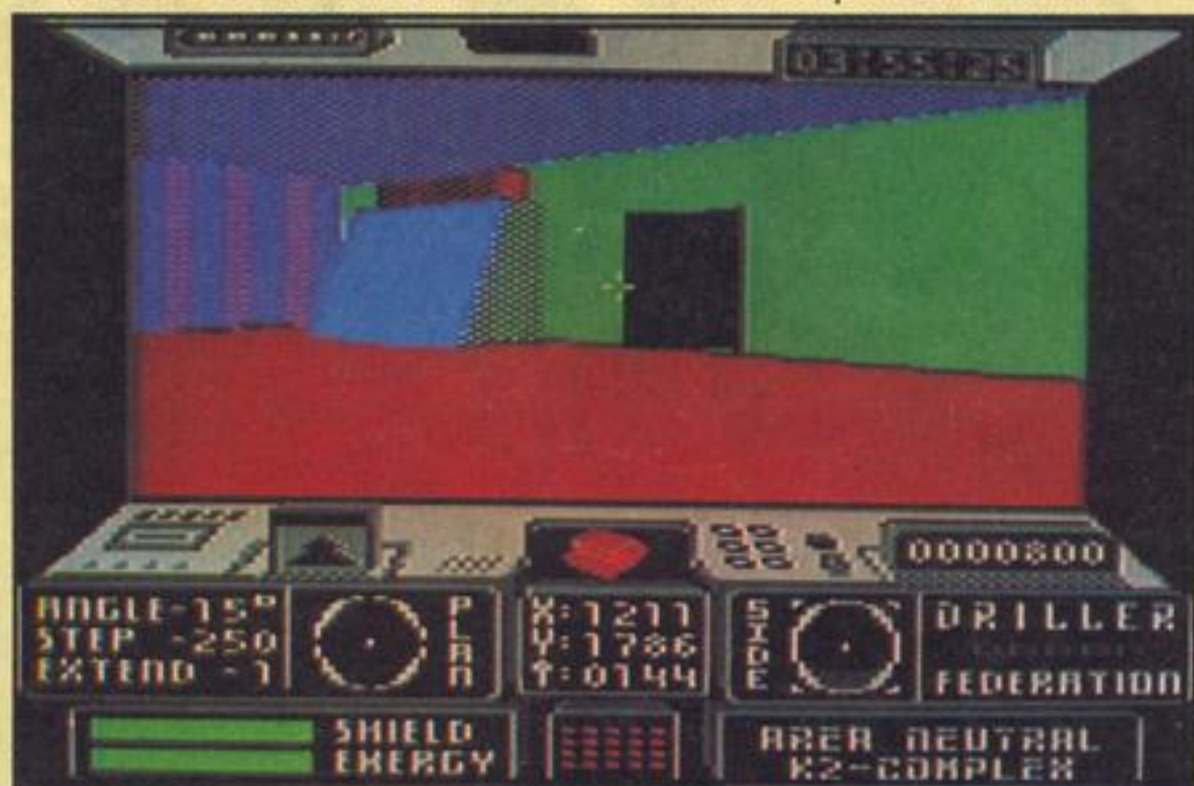
Dopo aver visto le altre versioni di Driller al PCW Show avevo grossi dubbi sulla versione per 64. Finalmente è arivata e l'ho vista girare. I miei dubbi sono aumentati. Poi l'ho giocata e... è assolutamente accattivante. Dopo Mercenary la mia immaginazione non è più stata trascinata così dentro un gioco: e questo significa qualcosa. L'atmosfera creata dalla grafica e dalla colonna sonora, a mio avviso la migliore apparsa quest'anno, è fenomenale. OK, Driller non è il gioco più veloce del mondo ma questo è l'unico piccolo appunto perché, in ogni modo, l'azione di gioco non dipende dalla velocità. E' raffinato, facile da comandare e incredibilmente interessante da giocare con una miriade di cervellotici enigmi e misteri da risolvere. Andate a comperare Driller e non dimenticate di procurarvi un paio di litri di "carburante" notturno perché ne avrete bisogno.

▼ *Ed ora da che parte?*

Devo ammettere che quando vidi per la prima volta Driller ebbi non poche riserve: sembrava molto simile a Mercenary ma più lento. Come mi sbagliavo! Il gioco è molto più coinvolgente (incredibile ma vero) e pone moltissimi problemi tridimensionali da risolvere. Non è solo che bisogna trovare la porta giusta in cui entrare ma esplorare un'intera area, analizzare le sue sezioni attive, e fare buon uso del laser. L'atmosfera è incredibile ed è rafforzata non poco dalla colonna sonora assolutamente stupefacente: senza dubbio una delle migliori mai realizzate. Il gioco ha un'eccellente presentazione su schermo con molte novità come le opzioni per cambiare i gradi angolari di svolta del veicolo, e un indicatore di aggiornamento della grafica. Non potete fare a meno di pensare che la Incentive ha pensato proprio a tutto...

▲ *Chi conosce il segreto di questa torre?*

la sonda può "gemellarsi" con dei jet da ricognizione che si trovano negli hangar che appaiono di tanto in tanto. Come con altri elementi, quali per esempio i teletrasportatori, per entrare negli hangar è necessario risolvere un enigma in un'altra zona del settore. Per attivare il jet basta atterrargli sopra con la sonda.
Nel jet il giocatore gode di una maggiore visibilità e manovrabilità: il jet va su e giù e può sorvolare tutto tranne le costruzioni più alte di Mitral. Il veicolo può librarsi e atterrare quando volete. I laser in dotazione al jet offrono una certa protezione alla vulnerabilità dello schermo protettivo.
Quando localizzate una potenziale sacca di gas una trivella viene teletrasportata sulla superficie e messa in posizione: una volta che la trivella è penetrata nella sacca un indicatore segnala la quantità di gas che è stata risucchiata. Se la quantità è il 50% o più il settore è salvo. Se estraete con successo il gas vincete dei punti: potete allora richiedere informazioni sulla quantità totale di gas estratto e sui settori salvati.

▼ *In corso d'avvicinamento ad uno dei numerosi palazzi di* Driller

Ad aggiungere tensione al gioco, Mitral si trova in rotta di collisione con un meteorite che, se colpisce la luna piena di gas, la fa esplodere violentemente. Il giocatore ha quattro ore (di tempo reale) per concludere la missione.
La confezione comprende un libretto di 32 pagine che illustra **Driller** e Freescape (il metodo di disegno del paesaggio, ndr), una cartolina-sommario dei comandi e un modello su carta di Mitral, utile per farsi una mappa.

*L'interno di un deposito di energia* ▼

**PRESENTAZIONE 98%**
Buona documentazione, eccellente confezione, sistema di comando trasparente e utilissima opzione di salvataggio.
**GRAFICA 97%**
Grafica 3D a superfici piene, "cubista", abbastanza veloce e assolutamente convincente.
**SONORO 92%**
Una ossessionante colonna sonora di 15 minuti accresce la già affascinante atmosfera del gioco.
**APPETIBILITA' 89%**
Si è subito spinti a esplorare e il fascino è potente.
**LONGEVITA' 93%**
I 18 settori sono pieni di enigmi impegnativi e dovrebbero offrire una sfida divertente e duratura.
**GLOBALE 96%**
Un'esperienza tridimensionale unica che va gustata a lungo.

# 720°

US Gold, cassetta L.15.000, solo joystick.
Per Spectrum, C64.

Schettina o muori! Lo skateboard è tornato di moda e **720°** è la conversione ufficiale per home computer dell'arcade Atari.

**720°** si svolge tra i vicoli e i marciapiedi di Skate City, un lunapark della tavola con le ruote con recinti per i divertimenti, botteghini che vendono accessori e ragazzini in bicicletta, culturisti e giocatori di freesbe.

**720°** indica una delle evoluzioni più spettacolari dello skateboard, il doppio giro sulla tavola e l'abilità in queste e altre evoluzioni viene premiata con punti e soldi. I dollari sono indispensabili per migliorare il proprio equipaggiamento comprando dai botteghini tavole, elmetti, ginocchiere, scarpe.

I punti permettono di guadagnare nuovi biglietti d'ingresso ai quattro parchi contenenti le prove spettacolari descritte nel riquadro a fianco. Durante queste performance dovete dare il meglio di voi stessi per conquistare una delle tre medaglie (oro, argento o bronzo) e soprattutto incrementare il punteggio per guadagnare nuovi biglietti. Ogni parco può essere visitato una sola volta per livello. Un livello è completato dopo aver effettuato le quattro prove.

La città ha una planimetria semplice. In ogni caso potete consultare la mappa per un orientamento migliore.

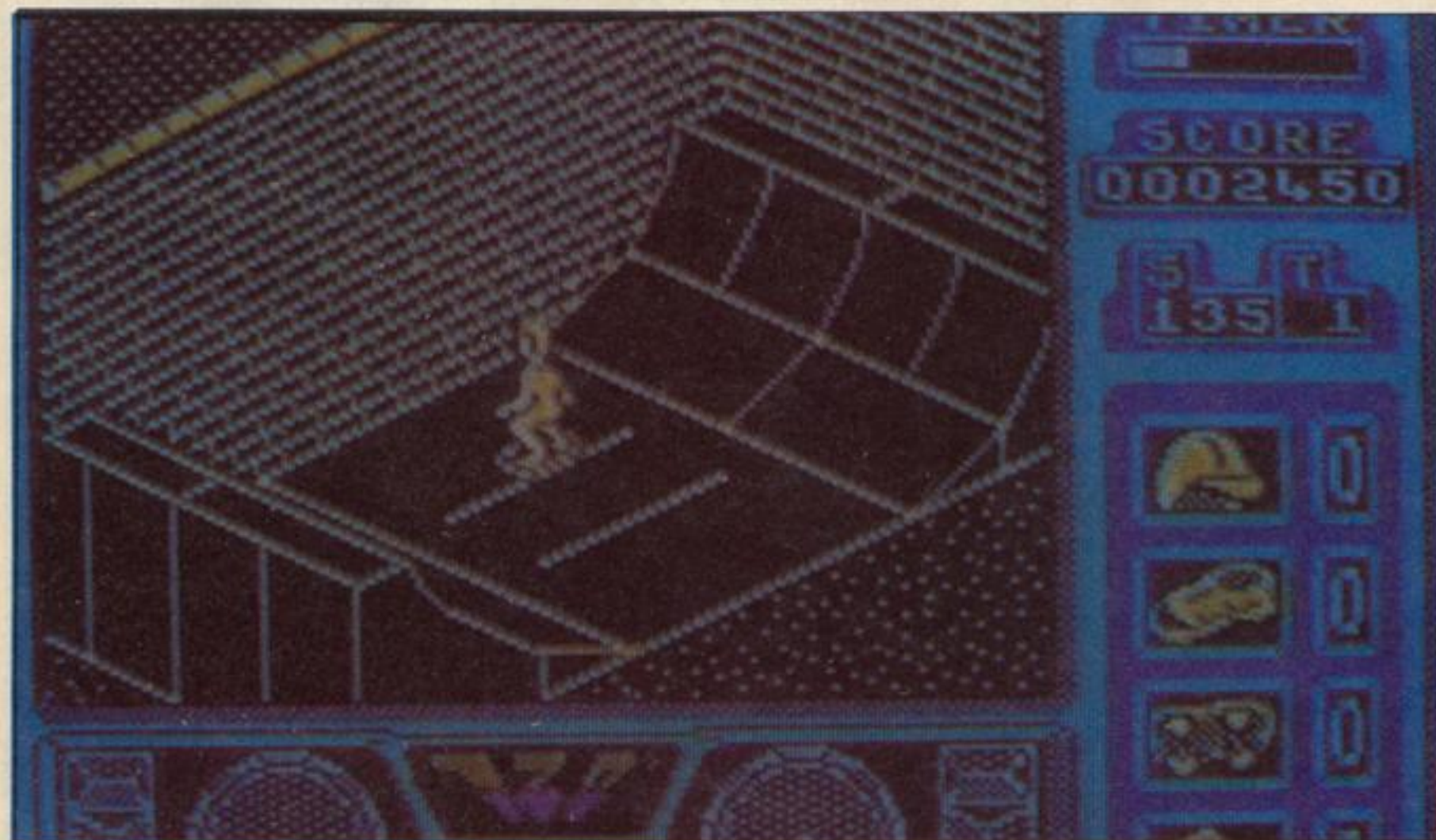
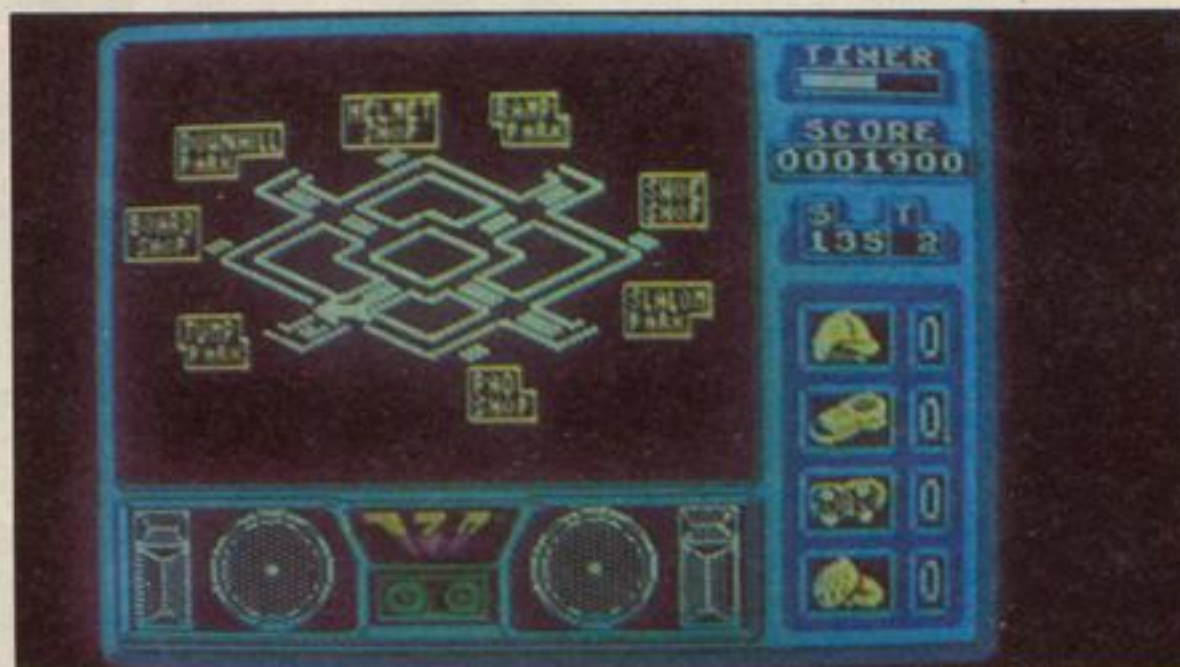
All'inizio del gioco dovete scegliere tra due livelli di difficoltà e avete a disposizione due biglietti. Altri possono essere guadagnati dopo i primi 5000 punti, e dopo ogni 10000.

Come nel vero paradiso dello skateboardista, lungo le strade della città ci sono varie possibilità come trampolini, e rampe per dimostrare la propria bravura e quindi aumentare il punteggio. Non è consigliabile attardarsi in queste evoluzioni perchè avete solo poco tempo per il trasferimento da un parco all'altro. Al termine di questo periodo uno sciame di api vi inseguirà per tutta la città fino a quando entrate in un parco: se vi intercetta perdete una vita. Le evoluzioni sullo skateboard sono abbastanza semplici con salti e piroette antiorarie e orarie.

**DL**

**Tra le ultime produzioni della US Gold tratte da videogiochi da bar quella di 720° è sicuramente la migliore. Lo scorrimento è ben realizzato e segue il movimento dello skatebordista. La prospettiva è buona e la tavola si controlla in modo facile e veloce. Gli effetti sonori sono nella media di quelli che riesce a offrire lo Spectrum.**

**AR**

**Questo gioco ha una buona grafica e si lascia giocare con facilità. Nel complesso però 720° mi è ha annoiato e divertito ben poco. Ci sono poche alternative di gioco e dopo aver imparato i trucchi nelle quattro prove non riuscirete a trovare nuovi stimoli. Non la buona grafica e la discreta giocabilità è difficile trovare una conversione da gioco da bar euntusiasmante.**

**DOWNHILL**
Il pendio è molto pericoloso ed è formato da una serie di passarelle che disegnano un percorso tortuoso. Con la vostra tavola dovete saltare tagliando le curve per evitare di finire in acqua o sulle ginocchia. Se riuscite a terminare il percorso nel tempo limite, magari dopo aver fatto un po' di salti e giravolte, riuscirete a conquistare una meritata medaglia d'argento, un premio in dollari e un bonus in punteggio.

**RAMP**
La rampa è simile a quella già vista in **California Games** ma il dondolare è molto più semplice. Il vostro compito è far fare all'atleta il maggior numero di **720°** durante un passaggio. Importante è avere una buona velocità e la medaglia d'oro è assicurata.

**JUMP**
Una delle prove più impegnative e molto simile a quella di *downhill*.
Il percorso è molto più impegnativo e meno regolare. Come se non bastasse bisogna trovare la via migliore per scendere evitando di atterrare in qualche pozza d'acqua.

**SLALOM**
Questa è la più facile. Schettinando sul piano dovete attraversare le varie porte con le bandieriene poste a terra. Facile ottenere un buon punteggio e una medaglia di valore.

**PRESENTAZIONE 81%**
Veloce caricamento, potete anche usare la versione arcade della musica.

**GRAFICA 80%**
Una prospettiva tridimensionale con buona definizione anche se è monocromatica.

**SONORO 18 %**
Pochi effetti.

**APPETIBILITA' 79%**
Inizialmente è bello fare evoluzioni nei vari parchi......

**LONGEVITA' 56%**
...ma alla lunga ci si stanca presto.

**GLOBALE 78%**
La conversione è di buona qualità ma il gioco poco entusiasmante.

# COMBAT SCHOOL

**Ocean, cassetta L.12.000/18.000, disco L.15.000, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum.**

**Una magnifica conversione del gioco da bar della Konami**

La tanto attesa conversione di **Combat School** della Konami è finalmente arrivata, dando a tutti la possibilità di avere un istruttore militare tutto per sé che vi segue in sette esercitazioni.
La prima consiste in un percorso di guerra. Per far correre il proprio *marine*, il giocatore deve dimenare il joystick il più velocemente possibile, premendo il pulsante di fuoco per fargli superare gli ostacoli che incontra sul cammino.
Segue la prima prova di tiro al bersaglio: entro un tempo limite bisogna centrare trentacinque bersagli che spuntano dal terreno a gruppi di tre o quattro, utilizzzando il mirino del mitra.
Dopo viene una prova di forza nella quale il giocatore, dimenando il joystick su e giù, deve far correre, nuotare o vogare il suo uomo su percorsi accidentati. Per evitare gli ostacoli bisogna muovere il joystick a destra o a sinistra oppure saltare.
Dopo c'è la seconda prova di tiro al bersaglio. Con un mitra leggero bisogna distruggere cinquanta carri-armato robot che sbucano dall'alto dello schermo.
Poi fate a braccio di ferro con l'istruttore: una prova di smanettamento destra-sinistra che vince chi smanetta più velocemente.
Poi c'è la terza prova di tiro al bersaglio. Appaiono una serie di bersagli normali o di bersagli proibiti: se colpite quello sbagliato il mirino si blocca fino a quando scompare l'attuale gruppo di bersagli.
L'ultimo esercizio, che si carica separatamente, è un combattimento a mani nude con l'istruttore. Per superare con successo la prova bisogna battere l'istruttore entro un tempo limite.
Se il giocatore riesce a "diplomarsi" gli viene chiesto di partecipare a una missione segreta nella quale deve utilizzare tutte le abilità acquisite a scuola per salvare un ostaggio prigioniero nell'ambasciata americana.
Se non riuscite a qualificarvi in una qualunque delle esercitazioni, tranne il braccio di ferro, il gioco finisce. Se però il giocatore perde di misura può ancora qualificarsi eseguendo, sempre dimenando il joystick a sinistra e a destra, un numero dato di flessioni entro trenta secondi.

**C.B.**

Combat School **è eccellente: decisamente una delle migliori conversioni di giochi arcade esistenti. Combina una ampia varietà di abilità di gioco in sette esercitazioni militari e in una missione di combattimento. Anche il più banale schermo di smanettamento è reso difficile dagli ostacoli da scansare o saltare. Le tre prove di tiro al bersaglio richiedono un misto di riflessi pronti, precisione e coordinazione oculo-motoria e il combattimento offre al giocatore l'opportunità di mettere alla prova la sua maestria nel picchiar duro. La missione finale è simile a** Kung-Fu Master **ma è molto difficile e le istruzioni su come affrontarla sono deliberatamente vaghe. Il sistema multi-load non è così penoso anche se è fastidioso perdere la missione finale per tre secondi e dover ricominciare tutto daccapo! A far meglio valere il suo prezzo c'è anche un demo gratuito di** Gryzor**! Raccomando vivamente** Combat School**, ma assicuratevi di avere un paio di joystick di riserva!**

**Considerando i problemi causati dalla mancanza della trackball, la Ocean è riuscita a convertire magnificamente** Combat School**, senza perdere niente del *feeling* originale. Oltre alla grafica molto dettagliata c'è anche un corto ma bellissimo motivetto di Martin Galway nello schermo dei titoli e che ricorda la musica di *Full Metal Jacket*. L'unico appunto riguarda il tiro al bersaglio: il controllo del joystick è molto scomodo e il tempismo degli spari è un po' strano rispetto a quella del gioco da bar. Se vi piacciono i giochi "materiali", comprate** Combat School.

▼ *La prima esercitazione di* Combat School *è un percorso di guerra*

**PRESENTAZIONE 84%**
Opzione per uno o due giocatori e "demo" gratuito di **Gryzor** sulla seconda facciata della cassetta.

**GRAFICA 88%**
Gli sprite sono ben animati ma alle volte un po' rozzi.

**SONORO 91%**
Bellissimo motivetto dei titoli, buona musica e effetti sonori durante il gioco.

**APPETIBILITA' 90%**
E' facile da giocare, ciò nonostante è impegnativo.

**LONGEVITA' 81%**
Una volta risolta la missione finale, l'azione resta ancora attraente.

**GLOBALE 91%**
Una conversione molto fedele ed eccezionalmente giocabile.

# TRANTOR: THE LAST STORMTROOPER

GO!, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000. Per C64, Spectrum, Amstrad.

Trantor, l'ultimo superstite delle truppe d'assalto è stato abbandonato su un pianeta alieno. Ma il nostro eroe può scappare attivando il computer principale del pianeta che si trova nel palazzo dei terminali.
Trantor deve correre e saltare per i corridoi a scorrimento orizzontale del palazzo dei terminali, evitando le miriadi di droidi e robot che cercano di ostacolarlo e il cui tocco mortale riduce la sua energia vitale. Trantor è armato di un lanciafiamme con il quale fa arrosto qualunque nemico gli capiti a tiro.
Il problema è che ogni colpo diminuisce la riserva di carburante del lanciafiamme, rappresentata da una barra decrescente in alto allo schermo. Ad ogni modo, Trantor può fare il pieno automaticamente quando trova una stazione di rifornimento.
Ci sono otto terminali nel complesso, ciascuno dei quali fornisce una lettera. Le otto lettere alla fine danno una parola che deve essere digitata nel terminale del computer principale. Un tempo limite sempre più breve in ciascun settore sta a significare che non c'è tempo per trastullarsi, ma una volta che avete scoperto una lettera, l'orologio si riazzera.
Una volta ricostruita la parola, Trantor riceve un codice di trasferimento che gli permette di scappare dal pianeta.

Correre su e giù per i livelli a scorrimento orizzontale non è proprio il massimo della vita e in un paio di partite ho praticamente completato la missione. Il personaggio principale si presenta bene, ma sfortunatamente l'animazione è fuori sincrono con il fondale e quindi sembra che Trantor scivoli invece di correre. Gli sprite alieni non sono poi così spettacolari e i fondali sono mediocri. Se ci fosse un po' più di varietà nel gioco, Trantor potrebbe anche essere divertente, ma così com'è è appena sopra la media e non offre molto di più di un paio d'ore di divertimento.

Gli sprite grossi vanno bene, ma non credo che questo sia il gioco adatto per utilizzarli. Il gigantesco Trantor dà all'azione un che di claustrofobico e la limitata area di gioco rende il gioco noioso e angusto. L'azione non è poi così impegnativa e sono riuscito ad ottenere il 96% dopo una sola partita. Una volta completata la missione, l'interesse svanisce e non c'è niente che possa impedire di relegare il gioco nell'angolo più buio del proprio scaffale. La presentazione è buona e lo schermo introduttivo ottimo, ma credo che il gioco sia poco impegnativo per valere il suo prezzo.

*Trantor, the Last Stormtrooper, attraversa di corsa un corridoio*

# STAR WARS

Domark, cassetta L. 12.000, disco L. 18.000 29.000, solo joystick. Per C64, Atari ST.

C'era una volta in una sala giochi molto, molto lontana un videogioco di nome **Star Wars**. Parecchi anni e qualche milione di monetine dopo, la Domark ha creato la versione su home computer.
Il giocatore veste i panni di Luke Skywalker e si mette alla guida del suo *X-wing* nel valoroso tentativo di distruggere la Morte Nera. Per compiere la sua missione deve affrontare tre stadi distinti, visualizzati in prima persona 3D.
Il primo è uno scontro aereo contro ondate di caccia a forma di cravattino (sic): bisogna evitare i loro missili o colpirli con i laser. Ogni volta che un missile colpisce l'*X-wing*, questi perde uno dei suoi nove scudi.
Dopo di che bisogna dirigersi verso la superficie della Morte Nera, dove bisogna attraversare una "foresta" di pericolose torrette prima di raggiungere lo stadio finale: la trincea. Nella trincea, Luke lancia il suo velivolo per un profondo canalone all'interno della Morte Nera, schivando ostacoli e colpendo le torrette laser collocate sulle pareti, fino ad arrivare al portello d'uscita.
Colpendo il meccanismo del portello si distrugge finalmente la Morte Nera.
Prima di passare al successivo e più impegnativo livello, Luke riceve dei punti premio e uno scudo, che viene aggiunto alla dotazione già presente.

Pensando a Star Wars la sensazione che si prova è di delusione. Ho sempre avuto dei dubbi che si possa trasferire la grafica vettoriale sul piccolo 64 e anche se ce l'ha messa tutta, la Domark non riesce a centrare il bersaglio. Costa dover aggiornare lo schermo a quella velocità e chi più ne soffre è la sequenza dello scontro aereo dove i caccia nemici si comportano come una luce stroboscopica. L'azione c'è, specialmente nella sequenza della trincea, che è indubbiamente la parte migliore, ma manca sempre qualcosa. Una grafica lenta e un modo di controllo difficoltoso fanno di Star Wars un gioco mediocre.

**PRESENTAZIONE 82%**
Buona sequenza introduttiva con piacevole raffigurazione su schermo. Pezzo musicale gratuito sulla facciata B della casssetta.
**GRAFICA 65%**
Fondali scalbi con uno sprite principale ben animato.
**SONORO 48%**
Musiche ed effetti mediocri.
**APPETIBILITA' 75%**
E' facile progredire e quindi l'azione è appetibile.
**LONGEVITA' 41%**
Il gioco non è difficile e una volta che lo si è finito l'interesse svanisce subito.
**GLOBALE 55%**
Un'avventura dinamica mediocre di limitato impegno.

**Quando lo vedi per la prima volta ti sembra un'avventura dinamica di lusso con un grosso personaggio principale ben animato, uno stupendo lanciafiamme e un mucchio di piccoli alieni da fare alla flamma. E' facile cominciare a giocarci e la struttura di gioco è molto semplice, essendo del tipo "spara, raccogli e vai avanti". Ma al di là di sparare, raccogliere e andare avanti non c'è gran che da fare. Dopo un paio di partite** Trantor **ha perso il suo fascino e non credo che ritornerò a giocarlo.**

**Sono un fan di questo classico della Atari fin da quando lo vidi la prima volta nell'83. Ora che è arrivato sul 64 devo dire che non mi dispiace. Sono contento di vedere che la Domark l'ha rifatto uguale all'originale. In effetti il gioco è perfetto tranne che in due cose: il lento aggiornamento del video, che fa saltare gli oggetti a grandi balzi e lo strano modo di controllo. Il gioco originale aveva i comandi da pilota e dava veramente l'idea di essere alla guida di un *Xwing*, sul 64 invece non si ha l'idea di volare.** Star Wars, **come l'originale, è un divertente sparatutto ma è un peccato che non sia più veloce o più fluido.**

**PRESENTAZIONE 83%**
A fronte delle misere istruzioni c'è un ottima introduzione su schermo.
**GRAFICA 68%**
Un valoroso tentativo di creare una grafica vettoriale, ma spesso e volentieri la qualità ne risente.
**SONORO 43%**
Una povera versione del tema di "Guerre Stellari" accompagna la presentazione e gli effetti sonori sono poco originali.
**APPETIBILITA' 69%**
L'aspetto di semplice spara-e-fuggi attrae, ma ci vuole un po' ad impadronirsi dei comandi e lo schermo è un po' confuso.
**LONGEVITA' 55%**
Un bel po' di livelli tosti per coloro a cui piace l'azione.
**GLOBALE 70%**
**Star Wars** ha tutto quello che aveva il coin-op, ma è sminuito dalla lentezza.

**I milioni di fan di** Star Wars **che aspettavano con grande trepidazione una stupenda conversione resteranno delusi. Probabilmente, sul 64, meglio di così non si poteva fare, ma non è abbastanza. Per mantenere alta la velocità si va a discapito dell'animazione: i caccia nemici si muovono a GROSSI salti. Dopo aver criticato il gioco, fatemi però aggiungere che ha tutto quello che aveva l'originale (tranne la sintesi vocale) e che è discretamente giocabile.**

# RYGAR

US Gold, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera. Per C64.

Armato di un disco a lame rotanti, Rygar si appresta ad intraprendere una missione di violenza e distruzione in un mondo a scorrimento orizzontale. Rygar può lanciare il disco in qualunque direzione per uccidere gli avversari che lo attaccano e il cui tocco gli fa perdere una delle sue cinque vite. A volte si incontrano dei pozzi senza fine che bisogna saltare. L'azione è divisa in livelli e Rygar ha un limite di tempo per arrivare alla fine di ciascuno di essi. Se il timer si azzera, appare un mostro indistruttibile che insegue Rygar a tutta velocità. Si guadagna tempo extra raccogliendo dei bonus e allo stesso modo si possono ottenere punti-bonus, "smart bombs" e vite extra.
A volte, appare un'icona magica, la quale una volta raccolta aumenta il potere distruttivo di Rygar e i punti-bonus al termine del livello.

**L'ultima conversione della US Gold non è disastrosament e brutta, è solo totalmente scialba. Non fa molta impressione e sia la grafica dei fondali che quella degli sprite manca di definizione e nitidezza. Il gioco è divertente all'inizio ed è anche abbastanza impegnativo, ma dopo un po' diventa pizzoso: c'è pochissima varietà nell'azione e quindi perde presto di interesse. A dire il vero, la stessa cosa vale per il gioco da bar, che non è stò gran che. I fan di Rygar troveranno la conversione divertente, ma tutto sommato non lo si può definire un acquisto essenziale.**

**Avendo visto Rygar nelle sale giochi mi sono chiesto cos'è successo durante la conversione. Non ci sono più né i magnifici fondali né la stupenda animazione e quello che resta è una variante di** Ghosts 'n' Goblins **da dimenticare. L'azione è frenetica ma ripetitiva, mentre la grafica è deludente, con sprite mal definiti, fondali poco dettagliati e pessimo uso dei colori. Dal punto di vista della giocabilità, è semplicemente una questione di resistenza. Non è che il gioco faccia schifo, ma cosa offre in più che non abbiamo già visto altre volte?**

**PRESENTAZIONE 78%**
Un mucchio di utili opzioni, ma all'inizio di ogni partita bisogna sorbirsi un lungo messaggio scorrevole.
**GRAFICA 52%**
Fondali di cattivo gusto e sprite privi di definizione
**SONORO 68%**
Un vivace anche se poco originale motivetto più alcuni buoni effetti sonori durante il gioco.
**APPETIBILITA' 63%**
L'azione è molto immediata ma non così entusiasmante.
**LONGEVITA' 48%**
Anche se il gioco è difficile non è molto divertente giocarci.
**GLOBALE 57%**
Non è certo la migliore conversione mai realizzata, ma offre un certo impegno.

# TETRIS

**Mirrorsoft, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64.**

✓ Un gioco di coordinamento oculo-motorio assolutamente irresistibile e diabolicamente semplice.

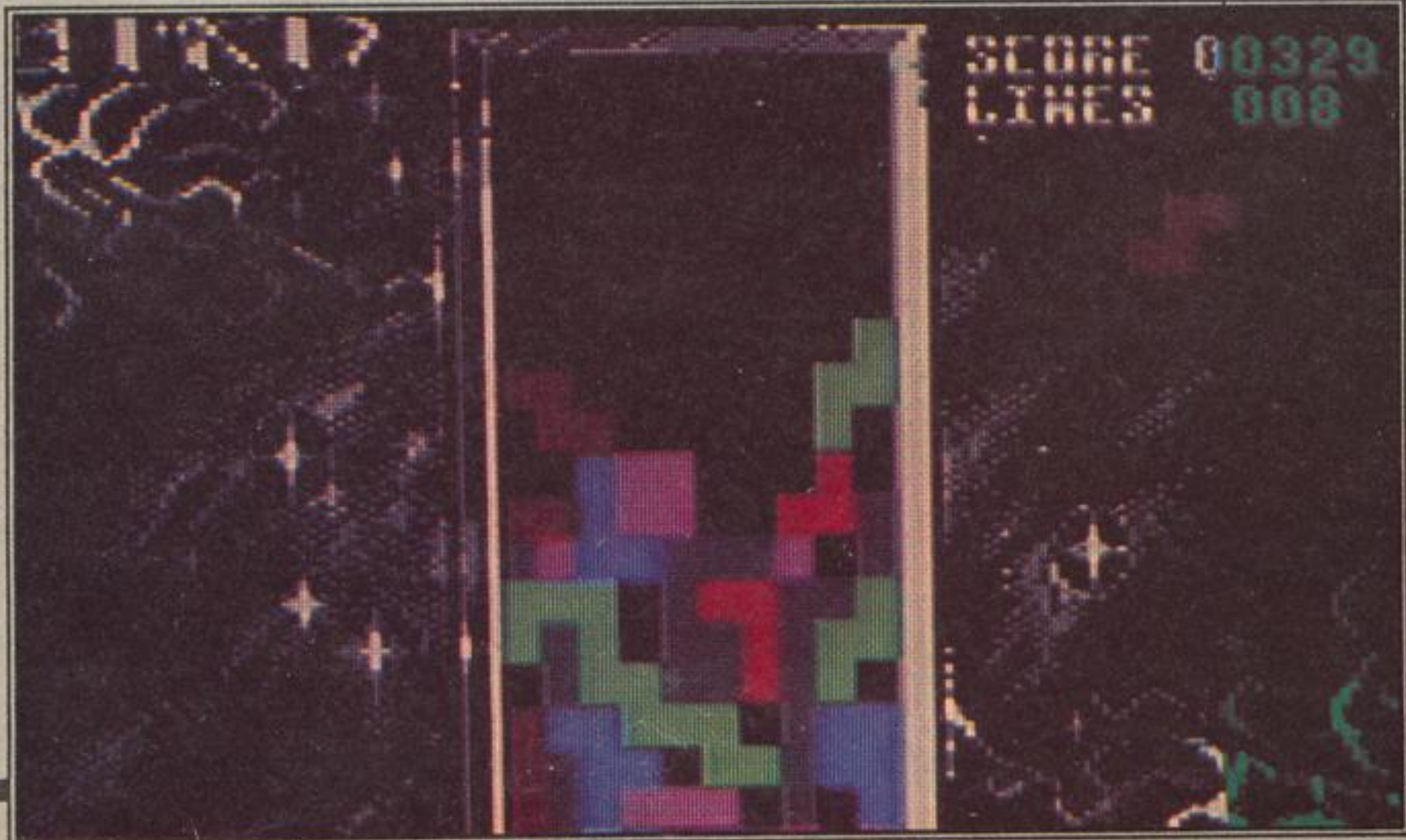
Tetris si compone di un unico grande schermo nero rettangolare. Una serie di poli-goni colorati cadono dall'alto e vanno a fermarsi in basso allo schermo. Ci sono sei poligoni differenti e, mentre scendono, il giocatore deve dirigerli a sinistra e a destra e farli ruotare ad angolo retto premendo consecutivamente il pulsante di fuoco. Si possono far cadere i poligoni immediatamente o fermarli a metà strada ma, una volta in movimento, non si possono spostare.

**Le idee migliori sono sempre le più semplici. Mi viene in mente se considero i pro e i contro di Tetris della Mirrorsoft. La grafica è adeguata e la colonna sonora è stupenda ma l'azione di gioco, da sola, ha un fascino irresistibile. Il concetto di gioco è risibilmente semplice ma è ancora al gioco che spetta l'ultima risata: ha un appetito vorace e vi sfida fino a consumare ogni momento di veglia. I pasti vanno e vengono, le serate sfumano e il sonno appartiene al passato. Potete comprarlo, guardarlo, estrarre la cassetta dalla scatola ma... attenti a caricarlo: è a vostro rischio e pericolo.**

S.J

**Dopo l'ingenuità di Nebulus ecco un gioco che porta la semplicità a un ridicolo estremo. Tetris è così incredibilmente semplice che sembra impossibile che nessuno ci abbia pensato prima. Sembra semplicissimo quando lo guardate, ma diventa improvvisamente difficile quando iniziate a giocarlo. La grafica non è niente di speciale, ma anziché rovinare il gioco, lo esalta. In ogni caso i vostri sensi saranno più che stimolati dall'ipnotica colonna sonora. Spero che Tetris faccia finalmente capire ai programmatori che è l'azione di gioco e la sua appetibilità, e non la stravaganza e lo stile, che rendono piacevole un gioco.**

**Ecco un classico di tutti i tempi. Alla prima occhiata è difficile credere che Tetris possa tenervi impegnati per più di qualche minuto ma mi spiace dirvi che sarebbe la peggiore ipotesi che potreste formulare. Tetris è super accattivante -incredibilmente accattivante!- e cattura l'attenzione costringendovi a riprendere di nuovo in mano il gioco. E' un concetto molto semplice da afferrare, così semplice che chiunque può giocarlo: e come! Sgattaiolavamo a farci una partitina in ogni momento libero: mattina, pomeriggio e sera! Non saprei dire ciò che lo rende così accattivante ma una cosa è certa: è perfettamente semplice e semplicemente perfetto.**

L'obiettivo è di combinare i poligoni in modo da formare una linea intera in fondo allo schermo di gioco. Ogni volta che si forma una linea orizzontale intera questa si cancella immediatamente e tutte le linee che si trovano al di sopra si spostano in giù per sostituirla. Se il giocatore non riesce a formare linee intere i poligoni si ammassano fino in cima allo schermo e il gioco finisce.

**PRESENTAZIONE 79%**
Niente che valga la pena strillare in copertina, una semplice scelta di dieci livelli e un'opzione per musica o effetti sonori.

**GRAFICA 67%**
Grafica molto semplice e stupefacente schermo dei titoli.

**SONORO 98%**
Una bellissima colonna sonora di 25 minuti.

**APPETIBILITA' 97%**
Pura assuefazione garantita.

**LONGEVITA' 93%**
Il gioco diventa sempre più veloce, e quindi più difficile, ma consente di progredire a sufficienza.

**GLOBALE 94%**
Originale, accattivante e divertente.

# TEST DRIVE

**Accolade, disco L.49000, joystick. Per Amiga.**

Questa semplice e spettacolare simulazione di guida si svolge a bordo di una tra le cinque fuoriserie più lussose disponibili sul mercato. Dopo aver ascoltato la solita voce del presentore ufficiale dell'Accolade e aver ritirato le chiavi dal concessionario, dovete scegliere il bolide preferito. Cinque schede in stile prova di Quattroruote illustrano in modo dettagliato caratteristiche tecniche, prestazioni e prezzi dei vari modelli. Quindi si sale in macchina e, con il motore già acceso si affronta il percorso montano dove si svolge il test. Sullo schermo è riprodotto il cruscotto dell'auto con contagiri, tachimetro, volante, specchietto retrovisore, cambio, radar anti-polizia e gli altri strumenti di bordo. Il joystick ha la funzione di acceleratore, sterzo e cambio. Spostando la leva in avanti accelerate, muovendola indietro frenate, mentre premendo il pulsante cambiate marcia. Il volante non è molto preciso e manca del servosterzo obbligandovi a una continua correzione di guida. Il percorso è naturalmente tortuoso e frequentato da camion, auto e furgoncini e alcuni cartelli segnalano il limite di velocità. Sulla destra avete sempre la montagna mentre alla sinistra la scarpata. Ogni volta che entrate in collisione con auto, con la parete della montagna, finite in una scarpata oppure mandate il motore fuori giri, il parabrezza si frantuma facendovi perdere tempo prezioso. Lo scopo del gioco è completare i cinque tratti che uniscono i distributori di carburante nel minor tempo possibile. Al termine del tragitto il concessionario vi regala metaforicamente la macchina.

Curve, camion, auto e furgoni intralciano la vostra corsa. Come se non bastasse tutta la strada è pattugliata dalla polizia stradale che ha il compito di far rispettare i limiti di velocità. Se una civetta della polizia vi intercetta l'unica speranza è di riuscire a seminarla altrimenti, dopo avervi superato, vi darà una bella multa. Quando arrivate a un distributore mentre fate il pieno di carburante (e questi turbo ne bevono di benza!!), il computer vi comunica il punteggio ottenuto, la velocità media e qualche commento sul vostro stile di guida. Se riuscite a ottenere un buon punteggio potrete registratre il vostro nome nella tabella dei record.

**PRESENTAZIONE 81%**
Una produzione di gran classe.

**GRAFICA 92%**
Molti i dettagli e soprattutto i modellini delle auto fanno un figurone. Lo schermo del gioco è standard.

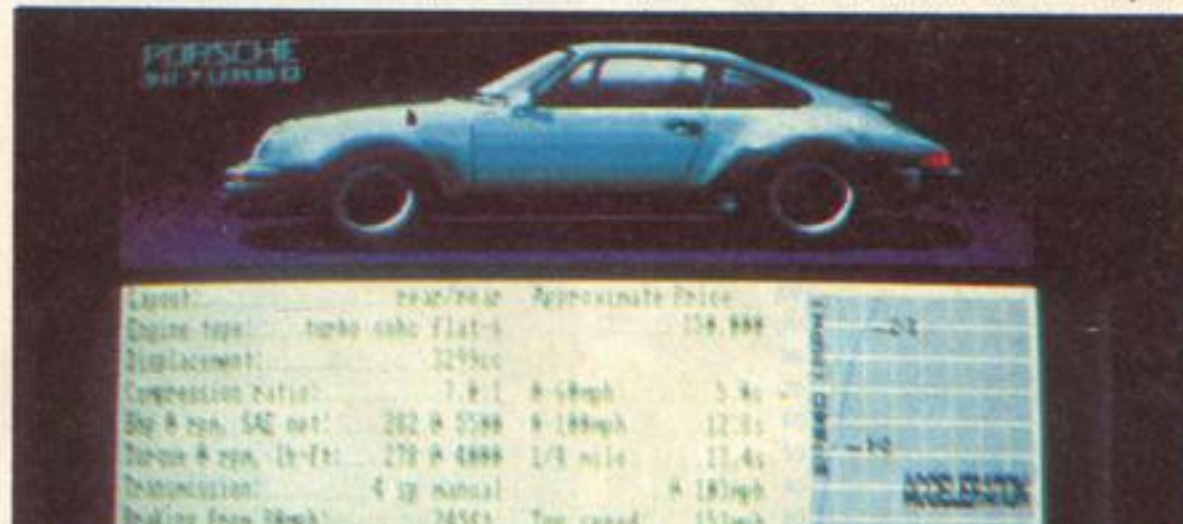
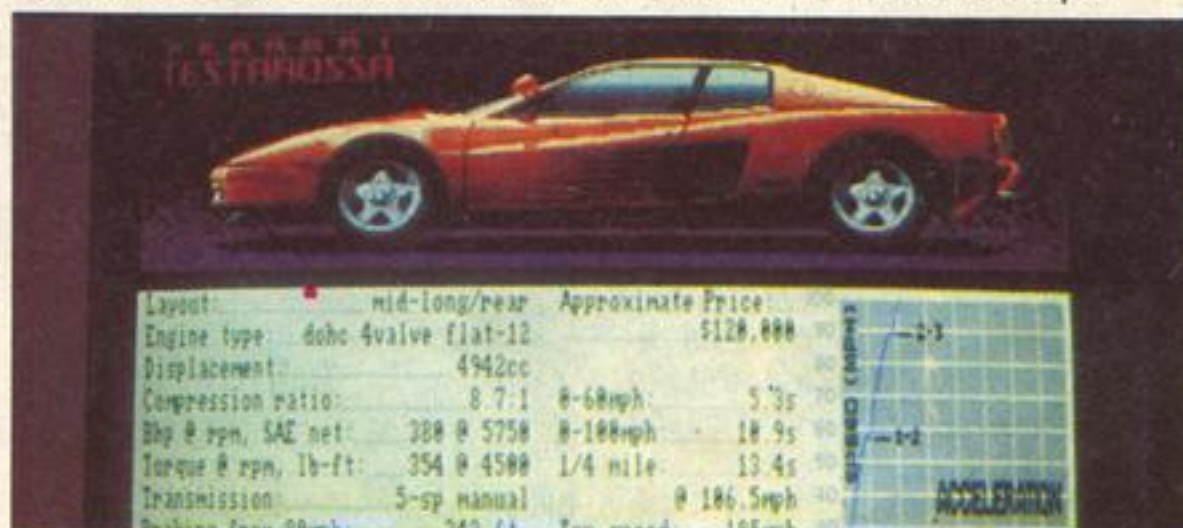
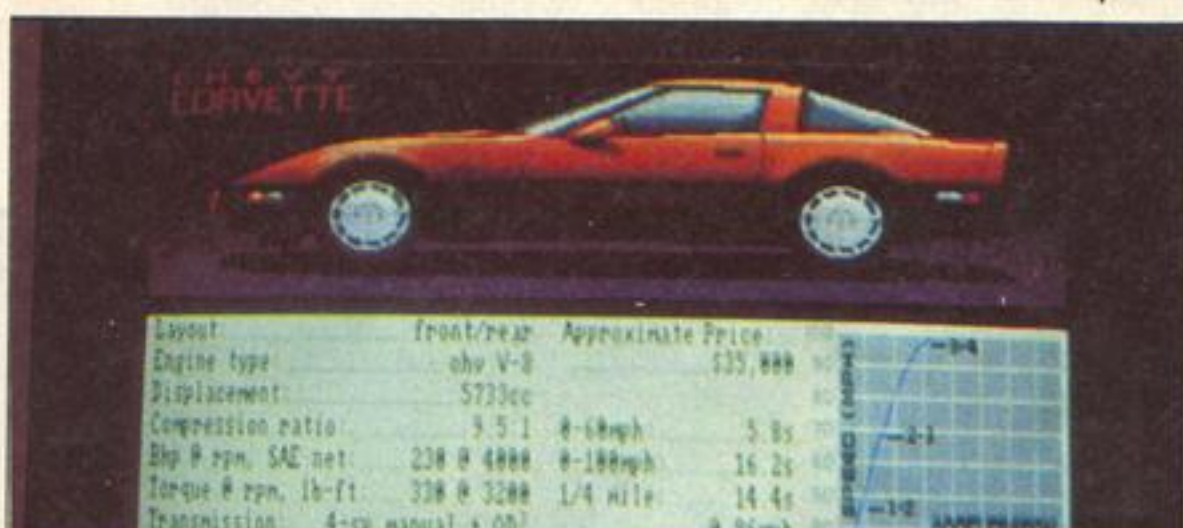
**SONORO 96%**
Effetti straordinari. Nulla è stato trascurato compreso i piccoli sobbalzi delle ruote.

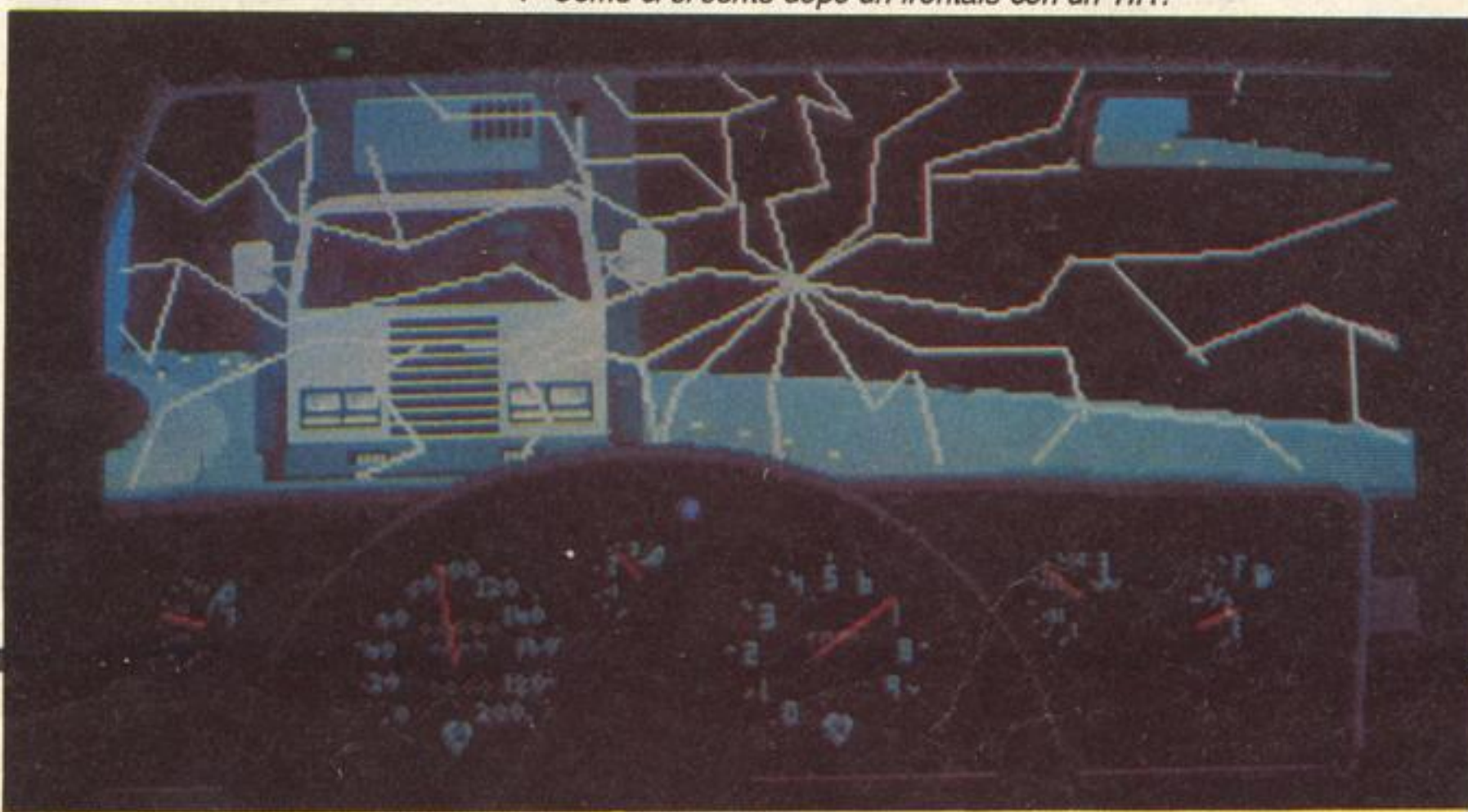
**APPETIBILITA' 85%**
Inizialmente ci si lecca i baffi come Tom Selleck sgommando con un Testa Rossa...

**LONGEVITA' 50%**
... ma alla lunga tutto diventa così monotono e noioso.

**GLOBALE 79%**
Molta l'apparenza, poca la sostanza.

**Test Drive è affascinante e molto curato sia nei particolari tecnici che nella grafica. Sembra un gioco più adatto ai lettori di Auto Capital che a degli appassionati videogiocatori. I modelli sono di lusso e le schede di presentazione ben realizzate. Quando si sale in macchina gli effetti sonori sono stupendi e la sensazione di accelerazione con conseguente scodinzolio dell'auto è molto realistica. Purtroppo il fascino del gioco termina qui perchè alla lunga si ripete molto e offre poche variazioni. Penso proprio che la Testa Rossa elettronica presto farà compagnia all'altra Testa Rossa di mia proprietà, che è ormai impolverata: quella della Burago.**

*Lamborghini Countach, 156 milioni, da 0 a 100 in 12"; vel. 173 mph*

*Porsche Turbo 911, 60 milioni, da 0 a 100 in 12"8; vel. 153 mph*

*Ferrari Testa Rossa, 144 milioni, da 0 a 100 in 10"9; vel. 185 mph*

*Chevy Corvette, 42 milioni, da da 0 a 100 in 6"2; vel. 154 mph*

▼ *Come ci si sente dopo un frontale con un TIR?*

# MASK I & II

Gremlin Graphics, cassetta L.12000, disco L.25000, solo joystick. Per C64, Msx.

Dopo aver viaggiato attraverso il mondo dei giocattoli e dei cartoni animati, **Mask** atterra nell'esagerato assembramento delle conversioni che continuano a vivacizzare il mercato dei videogiochi.

## MASK I

In questo particolare scenario, il quartiere di **Mask** nella collina Boulder è stato conquisatato dalle diaboliche forze di VENOM. Tutti, tranne un agente dei **Mask**, sono stati catturati e spediti in altre aree del tempo e dello spazio tramite un vortice temporale. Voi siete Matt Trakker, l'agente **Mask** sopravvissuto all'attacco e in questa missione dovete liberare i sette colleghi da quattro differenti zone spazio/temporali.

Matt inizia la missione a bordo della sua Thunder Hawk, una .macchina speciale che vola sopra i piccoli ostacoli e spara proiettili. L'azione del gioco è mostrata con un sistema di scorrimento multi-direzionale che indica anche i vari nemici Questi da dinosauri e tartarughe giganti nella zona preistorica agli UFO in quella del futuro.

Per completare un livello, Matt deve trovare gli agenti imprigionati e le loro maschere, la sorgente del loro potere. Per ottenere questo obiettivo bisogna prima localizzare lo scanner e i quattro pezzi della chiave di sicurezza indispensabili per azionarlo e quindi usare lo scanner in funzione per raggiungere l'agente da recuperare.

La maschera dell'agente è ora recuperata, Matt deve tornare indietro verso il vortice temporale per raggiungere la zona seguente che viene caricata in un secondo momento.

Dopo aver riunito l'intera squadra **Mask**, Matt li comanda all'attacco della base VENOM e distruggendola consente agli agenti **Mask** di tornare a casa.

**La Gremlin ha deciso di tuffarsi nel magma delle conversioni e Mask non è male. E' giocabile, e visto che si muore con difficoltà vi divertirete a esplorare i vari livelli. La grafica non è particolarmente appagante ma non ci sono difetti e il sonoro è inoffensivo. Il punto debole di Mask e di molte delle conversioni di giocattoli è che viene fatto poco per realizzare un gioco sopra la media. In questo caso abbiamo il classico scorrimento a otto vie con in aggiunta niente di originale. I vari produttori sono attratti dal grande mercato formato dai giovani appassionati di giocattoli come Transformer o Master of the Universe. Molto tempo fa Zoids provò che queste conversioni possono essere originali ma nessuno sembra ricordarselo.**

**Ignorando ogni relazione con i giocattoli o la serie televisiva, Mask come gioco garantisce una sfida appassionante. Devo ammettere che lo scopo del gioco è semplice ma abbastanza impegnativo per tenervi in tensione per un po' di tempo. La miscela di esplosioni, esplorazione e raccolta oggetti è accattivante e la struttura del gioco è sufficientemente varia per giustificarne l'acquisto. E' sempre più difficile ammetterlo per le recenti conversioni. Il controllo del veicolo di Matt è convincente anche se in molte parti del paesaggio è difficile avventurarsi. Nel complesso può essere considerato un gioco di medio livello.**

**PRESENTAZIONE 64%**
Le istruzioni includono un breve fumetto della serie Mask. Lo schermo ha molte informazioni durante il gioco.

**GRAFICA 66%**
Sprite mediocri, ma grafica e scrolling sono bene realizzati.

**SONORO 56%**
Effetti deboli e musica sufficiente.

**APPETIBILITA' 69%**
Il primo livello è facile da completare e questo vi spinge a provare con i successivi.

**LONGEVITA' 63%**
Se prendete confidenza con il gioco vi aspettano quattro rischiosi livelli.

**GLOBALE 63%**
Un conversione di medio valore abbastanza soddisfaciente.

## MASK II

Nella seconda puntata di **Mask** i nostri agenti sono tranquillamente seduti nella loro base di Boulder Hill quando suona l'allarme. Gli agenti VENOM sono tornati all'attacco e una pattuglia deve essere inviata velocemente per fronteggiare gli invasori.

**Mask II** è diviso in quattro parti e comprende tre missioni. Inizialmente bisogna assemblare la squadra nella Boulder Hill, la base dei **Mask**. Con il cursore a forma di maschera dovete selezionare i vari agenti per conoscere le loro caratteristiche e i mezzi in loro dotazione. Con l'icona Q potete scegliere la missione che preferite tra due ambientate nel deserto e una nella giungla. Per affronare una prova bisogna avere un equipaggio di tre uomini. Le missioni sono

molto simili per scenario e struttura e assomigliano a **Army Moves** anche se dovete continuamente alternare l'utilizzo dei mezzi a seconda della composizione del terreno. Lungo il percorso incontrate vari nemici e potete raccogliere carburante e equipaggiamenti per la sostituzione delle armi. Due barre per ogni veicolo indicano il consumo di carburante e i danni subiti. Ogni missione ha un obiettivo diverso: nella prima dovete liberare il presidente dell'Alleanza per la Pace tra le Nazioni e condurlo all'eliporto per permettergli di firmare il trattato per la pace mondiale. La seconda è sempre ambientata nel deserto e il vostro compito è distruggere la base VENOM con un missile per evitare che i nemici assumano il controllo delle risorse petrolifere del Medio Oriente. L'ultima missione ha uno scenario leggermente diverso, il cuore della giungla ai piedi di un vulcano, dove bisogna recuperare un gioiello dai potere straordinari, sottratto dagli agenti VENOM a dei monaci pacifici.

**La seconda puntata di Mask mi ha deluso più della prima. Niente di nuovo con gli sprite che vanno per conto loro. Mi sembra una versione di Army Moves di quarta categoria con gli sprite terribili in stile Terra Cresta. Anche l'idea di impostare l'equipaggio con diversi mezzi di trasporto non è ben realizzata perchè se rimanete senza veicoli che volano potete restare intrappolati senza che il gioco finisca.**

**PRESENTAZIONE 64%**
Il fumetto c'è sempre e le istruzioni sono in italiano.

**GRAFICA 41%**
Sprite che vanno per conto loro, scenari monotoni.

**SONORO 46%**
Vedi **Mask I**.

**APPETIBILITA' 45%**
Inizialmente l'idea della missione d'equipe può essere stimolante...

**LONGEVITA' 33%**
...ma in breve vi renderete conto che le missioni sono simili tra loro con poche variazioni.

**GLOBALE 43%**
Un gioco deludente rispetto alla prima versione.

"Gioco Caldo"

TEST

# RISK

**The Edge, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64.**

✓ Un bellissimo spara-e-fuggi pieno di spessore e azione

Il pianeta Christon 3, un importante centro di ricerca spaziale sugli armamenti, è stato attaccato da una razza aliena sconosciuta. Gli scienziati che vi lavoravano si sono dati alla macchia e i progetti in fase di sviluppo sono nascosti in tunnel sotterranei. . .
Il giocatore, obbedendo all'ordine di Intercettazione e Distruzione Rapida, viene depositato a bordo di un *Surface Skimmer* blindato, sull'ultima zona sicura del pianeta: la Casabase. Qui, bisogna accedere al computer per cambiare il colore del velivolo, il bordo e la mappa, entrare nel laboratorio per armare ulteriormente lo *Skimmer* e esaminare la mappa.
La mappa è rappresentata sotto forma di griglia nella quale i territori alleati sono dei quadrati pieni mentre quelli occupati dalle forze aliene sono dei quadrati neri. Il giocatore può entrare solo in un quadrato alieno adiacente a uno liberato.
L'azione inizia quando il giocatore entra in un settore occupato. Volate con lo *Skimmer* sopra la superficie del pianeta a scorrimento orizzontale e sparate a tutti i veicoli nemici: dai solitari alieni con zainetto propulsore ai veicoli blindati terrestri. Sono tutti ostili e sparano ogni volta che lo *Skimmer* si avvicina, riducendo il suo scudo protettivo.
Alle volte troverete degli scienziati: per recuperarli atterrategli vicino e aspettate che corrano verso lo *Skimmer*. Alle volte una navemadre lancia dei bacelli di rifornimento che recuperate toccandoli.
Una volta ripulito un settore di tutte le forme viventi, lo *Skimmer* raggiunge la rampa di atterraggio e entra in un tunnel sotterraneo nel quale si trovano una serie di piattaforme che contengono munizioni, pezzi e progetti extra. Il giocatore può atterrare su una sola piattaforma e per farlo deve eseguire una precisa manovra da sinistra a destra. Se mancate tutte le

**Dopo un lungo iato nelle sue pubblicazioni, The Edge è tornata sulla cresta dell'onda con Risk: uno spara-e-fuggi molto raffinato. Gia strepitosa all'inizio, la grafica migliora col progredire del gioco per culminare nella incredibile sequenza parallattica del tunnel. All'inizio l'astronave vola come un mattone, provocando un senso di disagio, ma l'acquisto di un modulo antigravitàzionale rimette le cose a posto e l'azione diventa molto più giocabile e gratificante. Risk è molto divertente e la natura progressiva dell'azione offre spessore e colore al gioco così da tenervi incollati alla sedia.**

**Risk impressiona fin dall'inizio. La grafica è assolutamente fantastica con uno straordinario uso dei colori e degli sprite stupendi. Ma la bellezza non è solo esteriore: Risk è anche bellissimo da giocare. L'azione di gioco ha sfumature alla Choplifter ed è pieno di tocchi nuovi che rendono l'azione attraente e gratificante. La sezione delle armi extra è notevole e mi è particolarmente piaciuta la varietà delle aggiunte: molte servono ad esaltare il vostro stile di gioco e non sono necessariamente indispensabili per progredire nei livelli successivi di gioco. Questa personalizzazione dà maggiore libertà e rende il gioco ancor più coinvolgente. Anche se l'azione, alla fin fine, è ripetitiva la tensione dei livelli successivi sostiene l'interesse e porta a fare 'l'ennesima partitina'. Risk è decisamente uno dei migliori spara-e-fuggi apparso ultimamente e dovrebbe far contenti i fanatici degli sparatutto.**

piattaforme lo *Skimmer* torna alla Casabase.

Qui l'equipaggiamento extra preso nel tunnel viene utilizzato per riparare i danni subiti, ricaricare le armi o personalizzare il velivolo. Facendo ciò si consumano i pezzi, i progetti e gli scienziati raccolti precedentemente. Tra gli elementi extra ci sono: propulsori per aumentare la velocità del velivolo, retrorazzi per farlo virare più velocemente, razzi per aumentare la potenza di fuoco, scudi protettivi e antigravitazionali.

Fatti i vàri cambiamenti il giocatore si sposta nel successivo e più difficile settore. La missione finisce

**Questa è una novità: uno spara-e-fuggi intelligente! Risk è molto ben disegnato ed è una gioia da giocare. La grafica è molto frizzante, veloce e colorata e il sonoro, anche se raro, arricchisce, anziché indebolire, l'azione. Il sistema di armamento progressivo è insolito: l'astronave, all'inizio, è sotto lo standard minimo di armamento e, a poco a poco, viene attrezzata fino a raggiungere il livello che, in altri giochi, è il livello normale di partenza. Il fatto che l'astronave all'inizio subisca l'effetto della gravità ne rende difficile il comando e mette immediatamente alla prova l'abilità del giocatore. Unico neo: è possibile che l'interesse del giocatore svanisca se non riesce ad equipaggiare la sua astronave a sufficienza -giocare ripetutamente la parte inziale è veramente noioso! Ciò nonostante, penso che potete comperare il gioco certi di divertirvi per le settimane a venire.**

**PRESENTAZIONE 93%**
Perfetta presentazione su schermo con facili menù ed eccellente sistema di aggiunta degli armamenti.

**GRAFICA 94%**
Scrolling super fluido e dozzine di sprite magnificamente animati.

**SONORO 86%**
Motivetto dei titoli di prima qualità e alcuni utili ma limitati effetti sonori.

**APPETIBILITA' 89%**
Anche se la parte spara-e-fuggi è immediata, la parte di recupero-oggetti è un po' confusa.

**LONGEVITA' 82%**
E' pieno di settori da ripulire e di armi extra da provare.

**GLOBALE 90%**
Uno spara-e-fuggi superbamente presentato con sufficiente 'cervello' da divertirvi a lungo.

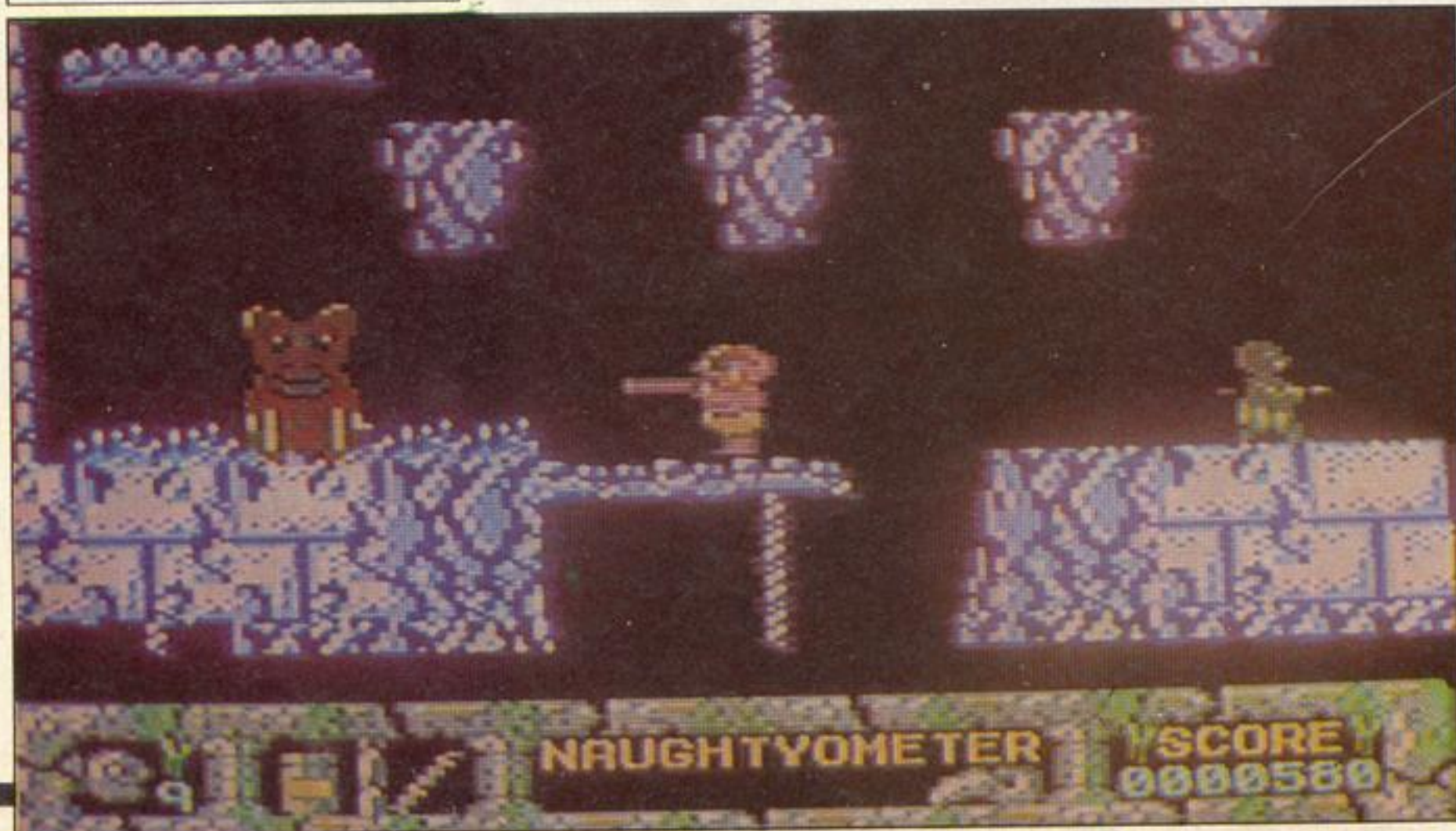
# JACK THE NIPPER II - IN COCONUT CAPERS

**Gremlin Graphics, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64, MSX, Spectrum.**

Dopo le sue precedenti attività Jack the Nipper, il bambino di cinque anni più famoso d'Inghilterra, è stato spedito all'estero a bordo di un aereo diretto in Australia. Ma Jack, che aveva ben altri progetti, è fuggito audacemente e si è paracadutato nella relativamente sicura giungla africana.
Potendo ancora una volta dar libero sfogo alla sua forza distruttrice, Jack va alla scoperta di questo paesaggio tropicale, cercando di essere il più birichino possibile.

**E' abbastanza evidente che dietro all'ultima avventura di Nipper ci sono i programmatori di Future Knight: sono molto simili in effetti sia da vedere che da giocare. Ma gli autori hanno preso il meglio dei loro precedenti lavori, hanno aggiunto all'azione di gioco alcuni tocchi nuovi e se ne sono usciti con un arcade adventure divertente e appasionante. Lo stile della grafica è chiaro, con un uso carino dei colori e con sprite e fondali molto ben dettagliati. Le istruzioni sono molto vaghe ma gli enigmi sono ben congegnati e se continuate ad avere problemi potete sempre richiedere il foglio degli indizi. Se vi piacciono gli arcade adventure, Nipper II dovrebbe valere la pena.**

Il giocatore comanda il ragazzino super-attivo e lo dirige di schermo in schermo, raccogliendo oggetti lungo la strada. Il cammino è reso difficile dagli ostacoli naturali della giungla: macigni e paludi che vanno saltati, alberi che vanno scalati, fosse e burroni che vanno superati con le liane.
Nel pannolino, Jack ha due tasche: in una ci sono armi, nell'altra oggetti da birbante. Le armi servono a Jack per difendersi dalla vita selvaggia e dagli indigeni. Tra queste ci sono cerbottane, dinamite e noci di cocco: tutte prima o poi finiscono.
Gli oggetti da birbante vanno raccolti per gli scherzi che Jack farà negli schermi successivi: portando l'oggetto giusto al posto giusto si guadagnano punti-birichinate, come mostra il birichinometro. Tra questi oggetti: miele, grasso, tarli, ceppi e anche cipolle.

**Anche se non è proprio il mio genere preferito, c'è qualcosa di terribilmente attraente in** Jack the Nipper II. **Contrariamente ai giochi della serie di** Monty Mole, Jack the Nipper **è raffinato e meglio strutturato. I comandi sono precisi e definiti, Jack va più o meno dove volete mandarlo, e così se non ce la fate dovete solo compiangervi. La bella grafica dà un'atmosfera giusta e gli enigmi sono logici e stimolanti anziché oscuri e difficili. Lo humor del gioco, giustamente infantile, è ciò non di meno divertente e questa avventura dovrebbe far felice molta gente per alcune settimane.**

**Proprio quando pensavate che fosse meglio ritornare al vostro computer, la Gremlin ha sguinzagliato la più grossa sfida al mondo civilizzato, il solo bambino che ha reso le SAS simili a una merenda per orsacchiotti: si, Jack è vivo e vegeto e provoca disastri nella giungla. Graficamente il gioco non è granché, piccoli sprite trotterellano davanti a fondali abbastanza decenti. Il sonoro è un po' meglio, con un innocuo motivetto nello schermo dei titoli e alcuni jingle carini durante il gioco. Nonostante le lamentele, il gioco mi ha immediatamente trascinato, alcuni enigmi sono devianti e ci vuole del tempo per risolverli.**

Si può portare solo un oggetto alla volta e così la strada di Jack nella giungla è un po' contorta.
Ogni volta che si trova un oggetto da birbante un jingle segnala l'avvenuta presa e offre un indizio sulla sua identità.
La destinazione finale dell'oggetto non si rivela immediatamente ma bisogna determinarla giocando ed è collegata all'eventuale destinatario.
Come un gatto, Jack inizia il gioco con nove vite: si perdono se venite colpiti da un indigeno o se precipitate da un'altezza troppo elevata. Le birichinate continuano fino a quando Jack perde tutte le vite o fino a quando ha raggiunto il massimo di "pestilenza".

**PRESENTAZIONE 57%**
La solita schiera di opzioni ma le istruzioni sono carenti.

**GRAFICA 66%**
I piccoli sprite sono colorati, disegnati con chiarezza e ben animati sopra fondali evocativi.

**SONORO 55%**
Dopo un irritante motivetto dei titoli, i tamburi della colonna sonora creano l'atmosfera adatta e i jingle-indizio sono divertenti e d'effetto.

**APPETIBILITA' 78%**
Il comodo sistema di comando e l'obiettivo chiaro lo rendono maledettamente attraente

**LONGEVITA' 73%**
Ci sono un sacco di schermi da esplorare e da' mappare' e l'azione vi spinge a farlo.

**GLOBALE 72%**
Ai fan di **Jack the Nipper**, agli esploratori e ai cartografi dovrebbero piacere le ultime birichinate tropicali di Jack.

# RAMPAGE

**Activision, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick e tastiera. Per C64.**

Di nuovo nel "business" delle conversioni, l'Activision ha convertito il *cult game* da bar **Rampage** per il mercato degli home computer.

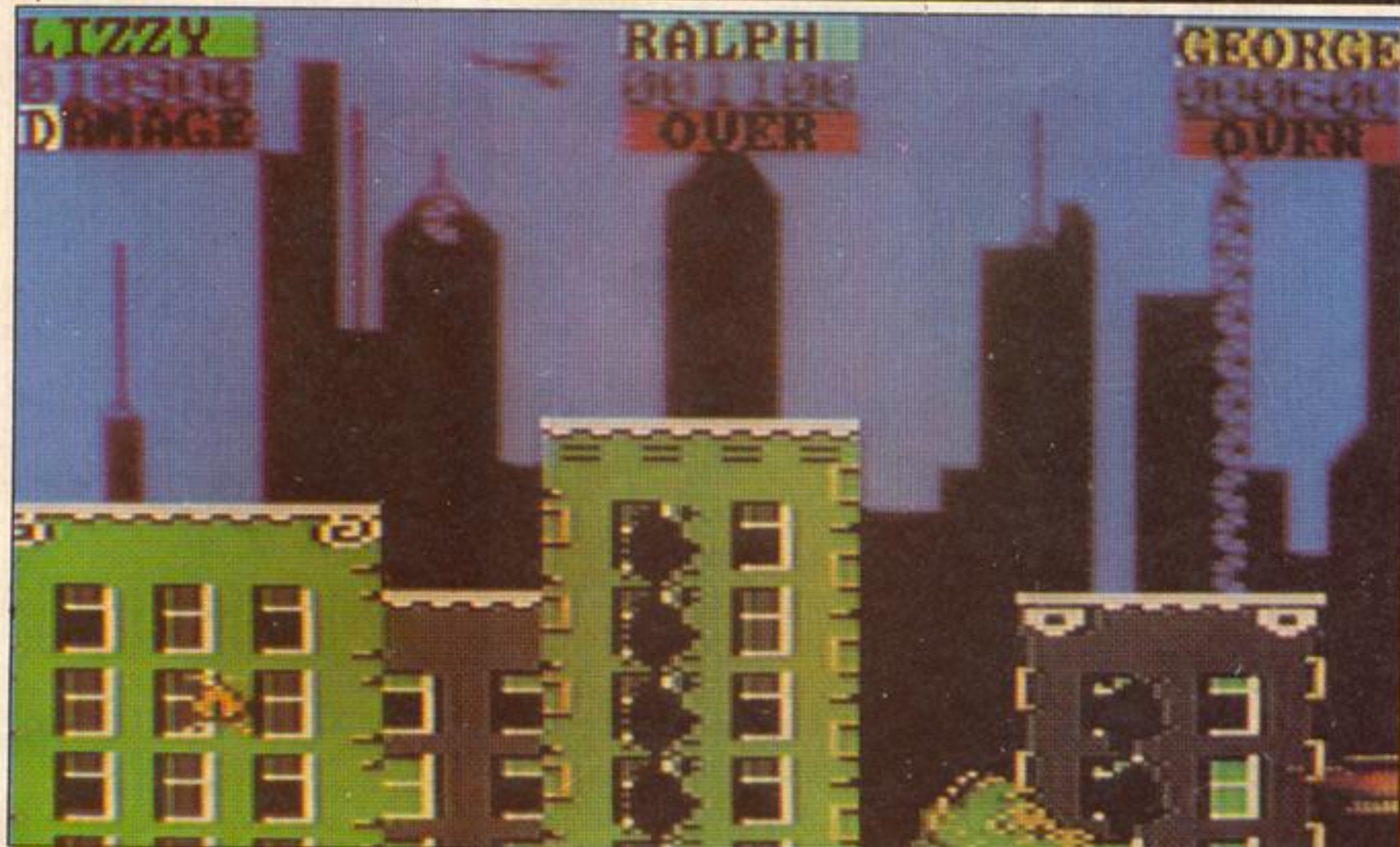
C.B

**Rampage è uno di quei giochi noiosi, se giocato da soli, ma divertentissimo se un paio di giocatori lo giocano insieme. La grafica e il sonoro non sono particolarmente brillanti ma riescono a catturare abbastanza bene lo spirito del gioco da bar. I comandi alle volte sono poco maneggevoli ed è abbastanza difficile far scalare i palazzi al vostro mostro se prima non riuscite a posizionarlo, con una precisione all'ultimo pixel, a fianco del palazzo. Non credo che Rampage possa interessare a lungo: una volta distrutti un paio di isolati avete visto e fatto tutto ciò che c'era da fare. Se avete un paio di amici, fratelli o sorelle con cui giocare Rampage è abbastanza divertente, ma se siete da soli è meglio giocarsi qualche monetina nel gioco da bar e comperare qualcos'altro.**

Possono giocare da uno a tre giocatori nei panni di tre mostri mutanti (George, Lizzie o Ralph) che devono distruggere una città piena di palazzi. Due giocatori usano il joystick, il terzo utilizza la tastiera.

I mostri calano nello schermo dall'alto e il gioco inizia: bisogna distruggere un certo numero di palazzi per avanzare al livello successivo. Scalando le pareti dei palazzi bisogna spaccare vetri o aprire brecce nel muro: quando il palazzo è stato danneggiato a sufficienza crolla in una nuvola di polvere.

**Ho trovato Rampage stranamente attraente, visto che una volta tanto si vestono i panni del cattivo. Conta molto l'aspetto distruttivo e il bizzarro tema di fondo del gioco. Ma il controllo dei mostri non è dei migliori: scalare i palazzi richiede troppa precisione e così si perdono preziosi secondi girando intorno nel tentativo di beccare il punto giusto di salita. E' anche troppo facile cader giù, perdendo, così, preziosi punti. Sia la grafica che il sonoro sono appropriati, alcuni sprite sono carini e l'effetto del crollo dei palazzi è bellissimo sia per la grafica che per gli effetti sonori. Una sciocca e inutile conversione che, se giocata nell'insolito modo a tre giocatori, è divertente.**

*Lizzy sgranocchia i resti di un elicottero e medita sul da farsi*

A tutti e tre i mostri corrisponde un contatore dei danni che decresce ogni volta che si è colpiti dai proiettili lanciati dagli elicotteri e dai carriarmati o se si crolla insieme al palazzo. Quando il contatore arriva a zero, le conseguenze sono fatali.

Per rifornirsi di energia, i mostri possono raccogliere vari generi mangerecci che si trovano nelle finestre dei palazzi e possono proteggersi dai colpi schiacciando i veicoli attaccanti.

Il gioco finisce quando tutti e tre i mostri hanno ripreso le sembianze del loro alter ego umano.

**Non ho mai giocato Rampage da bar quindi avvicinandomi a questa conversione non sapevo esattamente cosa aspettarmi. Ho trovato un noioso menar colpi per schermi sempre simili. L'azione è molto ripetitiva e una volta abbattuto uno dei palazzi li avete abbattuti tutti! I mostri sono colorati e ragionevolmente animati ma i fondali sono abbaglianti e indistinti. Il sistema di controllo è difficile e alle volte sembra impossibile scalare i palazzi. Credo che il problema sia che l'Activision ha fatto una buona conversione di un originale che non era niente di speciale. "Cult" è un eufemismo spesso usato per giochi che non sono poi così belli, e questo è proprio uno di quei casi.**

*Società di Demolizioni Rampage SpA*

**PRESENTAZIONE 82%**
Presentazione discreta, più ottima opzione 'uno/tre' giocatori.

**GRAFICA 65%**
Gli sprite e fondali sono colorati, ma l'animazione dei personaggi è un po' limitata.

**SONORO 63%**
Evocativi effetti di distruzione e ragionevole, anche se anomala, colonna sonora.

**APPETIBILITA' 67%**
Il sistema di comando leggermente "pignolo" all'inizio è di ostacolo ma con un po' di pratica è perfetto.

**LONGEVITA' 41%**
Dopo aver raso al suolo qualche città l'interesse svanisce.

**GLOBALE 62%**
Una discreta conversione, divertente a più giocatori ma un po' noiosa se giocata da soli.

# ALTERNATIVE WORLD GAMES

**Gremlin Graphics, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64.**

**Alternative World Games** è una nuova simulazione sportiva multi-evento della Gremlin Graphics, ovvero una parodia della serie **Games** della Epyx. Vi sono otto "giochi nazionali" di paesi di tutto il mondo.
Per cominciare bisogna che da uno a sei giocatori inseriscano i loro nomi e nazionalità. Ogni nazione ha un inno "alternativo", quali *Rule Britannia* per il Regno Unito e *Can Can* per la Francia. Quindi si possono scegliere da uno ad otto eventi e se si vuole gareggiare o allenarsi.
Il primo evento è la corsa dei sacchi, ambientata a Napoli, nella quale due giocatori gareggiano su un percorso coperto di buche.
Poi viene un esercizio di abilità nel quale il giocatore cerca di portare in equilibrio il maggior numero di piatti impilati uno sull'altro per un percorso fisso nel minor tempo possibile. Andando troppo in fretta o spostandosi troppo lateralmente fa ondeggiare i piatti causando la caduta di alcuni. Alla fine viene assegnato un punteggio in base al tempo e al numero di piatti rimasti.
Il terzo gioco è il lancio degli stivali. Il giocatore fa roteare uno stivale vuoto o pieno e lo lancia il più lontano possibile. La distanza dipende più dal tempismo e dallo angolo di rilascio che dalla velocità dello stivale. Il quarto evento è il salto del fiume. Il giocatore corre verso la riva del fiume con un asta, la pianta solidamente nel mezzo del fiume e salta verso l'altra riva. La velocità dipende dall'angolazione con cui si tiene l'asta durante la corsa, ma il saltatore si stanca in fretta se la tiene bassa troppo a lungo.
Dopo viene la difficile arte della scalata dell'albero della cuccagna. Due concorrenti gareggiano testa a testa cercando di arrivare per primi alla sommità della pertica e prendere la bottiglia di champagne.

**La Gremlin ha cercato di produrre una parodia della serie Games della Epyx e gli è anche riuscita bene! Alternative World Games è molto spiritoso, ma la giocabilità non è stata sacrificata alla voglia di far ridere e gli otto eventi sono tutti molto giocabili. L'animazione dei concorrenti è sempre stupenda, con movimenti fluidi, da cartone animato, e ci sono delle chicche come il cane che insegue i concorrenti della corsa dei sacchi. L'unico problema è il multi caricamento, che interrompe il gioco e diventa così solo fonte di frustrazione. A parte questo, Alternative World Games è stupendo e gli amanti di giochi sportivi dovrebbero trovarlo sia impegnativo che divertente.**

**Anche se Alternative World Games ricorda la serie Games, i comandi non sono altrettanto fluidi come quelli della Epyx e la giocabilità ne soffre. Inoltre il livello di difficoltà dei vari eventi varia molto: alcuni giochi sono difficili da controllare, come la corsa a cavallo del pogo, mentre altri sono facilissimi, come la corsa dei sacchi. La grafica e l'animazione sono eccezionali e gli sprite hanno un loro particolare stile che ricorda i cartoni animati ungheresi. Non è un acquisto essenziale, ma se cercate un gioco multi-evento, per questo mese l'avete trovato.**

**E' bello che qualcuno, tanto per cambiare, produca un gioco spiritoso, di questi tempi in cui tutti si prendono così seriamente. Dopotutto i giochi esistono per divertire. Alternative World Games ha una bella grafica e non parlo solo dei fondali, ma anche della buffa animazione dei concorrenti. Il sonoro dello schermo dei titoli, con quella assurda serie di inni nazionali alternativi, è buono ma è quasi lo stesso in tutti gli eventi. Il difetto maggiore, che mi ha fermato dal fare ulteriori apprezzamenti, è che alcuni eventi hanno un risultato "tutto o niente": una volta che avete capito come fare, finite sempre con gli stessi punti o lo stesso tempo.**

L'evento successivo è la corsa su per il muro. Il gioco non è proprio così antigravitazionale come sembra dal nome: in effetti si tratta di correre verso un muro, prendendo sulla via un cappellino da appendere il più in alto possibile sul muro. Il penultimo evento è la lotta coi cuscini a bordo di una gondola. Bisogna cercare di far cadere nell'acqua l'avversario.
L'ultimo evento è un percorso di guerra da affrontare a cavallo di un "pogo" (i bastoni a molla, ndr), cercando contemporaneamente di far scoppiare i palloni sparsi per terra. Si guadagnano punti in base al tempo trascorso per far scoppiare tutti i palloni.

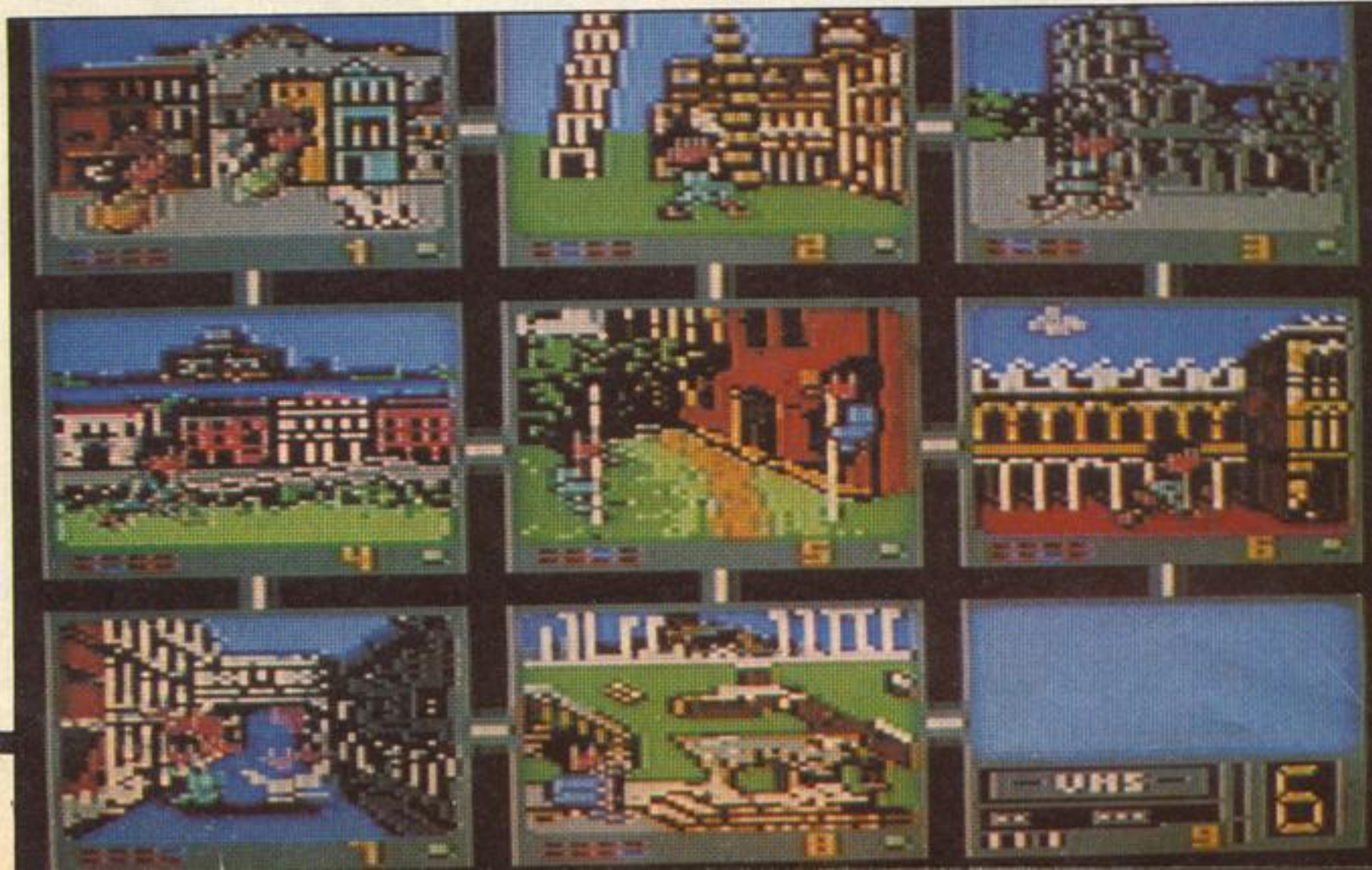
**PRESENTAZIONE 84%**
Disposizione del gioco molto spiritosa e ben disegnata, rovinata un po' dalla lentezza del caricatore.

**GRAFICA 93%**
Personaggi stupendamente animati e ben disegnati, con fondali dettagliati.

**SONORO 77%**
Inni divertenti e buoni effetti sonori.

**APPETIBILITA' 80%**
La maggior parte degli eventi è divertente, ma ha un modo di controllo complicato e ci vuole tempo ad impararlo.

**LONGEVITA' 79%**
Otto eventi dovrebbero durare un po' e visto che si può giocare in sei ci si dovrebbe divertire non poco.

**GLOBALE 86%**
Un gioco di qualità, ben studiato, che prende in giro i giochi multi-evento.

# TRACK AND FIELD

**Konami, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64.**

Finalmente il classico arcade della Konami, **Track and Field**, è disponibile su Commodore. Ci sono sei eventi: 100 metri, salto in lungo, lancio del giavellotto, 110 ostacoli, lancio del martello e salto in alto.
Nel primo evento il giocatore deve dimenare il joystick a destra e a sinistra: più velocemente muovete il joystick meglio andrà il vostro atleta. Sia il salto in lungo che il lancio del giavellotto richiedono una tattica simile ma, per saltare e lanciare, bisogna premere il pulsante di fuoco alla linea di battuta: più a lungo tenete premuto il pulsante più alto è il salto o il lancio.
Negli ostacoli bisogna di nuovo dimenare il joystick e premere il pulsante di fuoco per saltare. Il martello è una questione di tempismo: per lanciare il martello bisogna fermare il lanciatore che gira. Il salto in alto, infine, mette alla prova la vostra precisione, usando il pulsante di fuoco per guidare l'atleta oltre l'asticella.

**J.R** — Ero un appassionato di Track and Field quando uscì nelle sale giochi qualche anno fa e questa accurata conversione mi ha ricordato quei tempi. L'azione di gioco, come sempre quando si tratta di smanettare, è molto piacevole e divertente. L'unico problema è il prezzo: 18.000 lire sono troppe per un vecchio gioco come questo soprattutto perchè Decathlon, che è più bello, costa 9.000 lire di meno.

**C.B** — E' un po' troppo facile criticare la Konami per questo gioco, ma è vero che con la loro conversione di Track and Field hanno perso il treno. Bisogna ammettere che il gioco è piacevole ma ad essere onesti preferisco di gran lunga spendere i soldi per Decathlon della Firebird o Go For The Gold della Americana che offrono entrambi più eventi a 9.000 lire di meno.

**PRESENTAZIONE 88%**
Opzione uno/quattro giocatori, modo allenamento e selezione livello.

**GRAFICA 55%**
E' abbastanza simile all'originale ma piuttosto povero rispetto agli standard attuali.

**SONORO 62%**
Di nuovo: simile all'originale con alcuni discreti motivetti.

**APPETIBILITA' 79%**
E' attraente e giocabile soprattutto se partecipano più giocatori.

**LONGEVITA' 76%**
Anche se ripetitivo appartiene a quel genere di giochi che è sempre piacevole giocare.

**GLOBALE 61%**
E' giocabile ma troppo caro.

# TEST

# BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

**Gremlin Graphics, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64.**

La Gremlin è riuscita ad acquisire i diritti della versione ufficiale elettronica del cartone animato della Disney **Basil The Great Mouse Detective**.

**Credo che Basil The Great Mouse Detective si rivolga a un pubblico di età simile a quella del film e, ciò considerato, mi sembra che sia un po' troppo difficile: Basil è continuamente attaccato dagli uomini di Ratigan che gli succhiano costantemente energia. Se si vogliono esaminare gli oggetti non c'è modo di evitare gli avversari e, se non trovate molte trappole, morirete presto. La grafica è molto bella e il gioco è abbastanza esteso ma, credo, non adatto ai più giovani.**

**Non c'è niente di speciale in un'avventura a piattaforme ma questa è ben fatta. La grafica è molto carina e ben animata e il gioco è piacevolmente semplice con tre ampi livelli da esplorare. Sfortunatamente l'azione è un po' ripetitiva e molte stanze sono simili. Anche se è stato realizzato per un pubblico giovane la qualità non è mediocre, come spesso succede nelle conversioni dei giochi per bambini. Se vi piacciono gli arcade adventure provatelo ma non aspettatevi grandi novità.**

La trama di questa avventura racconta del rapimento del paffuto assistente di Basil, il Dottor Dawson, ad opera del diabolico Professor Ratigan. Per salvare il suo amico, Basil deve raccogliere degli indizi in tre scenari diversi e ha solo dodici ore-gioco per portare a termine la missione.

Il giocatore muove Basil a destra e a sinistra per una serie di schermi a piattaforme e, per accedere alle diverse zone di un livello, deve entrare nelle caselle delle lettere delle case circostanti.

L'aspetto più importante del gioco consiste nell'esaminare gli oggetti: basta premere la barra spaziatrice e, all'interno di una lente di ingrandimento situata in basso allo schermo, apparirà l'immagine di ogni cosa degna di interesse. I principali elementi degni di nota sono indizi, e dovrete trovarne cinque per ogni livello se volete progredire in quello successivo. Basil

*L'ultimo personaggio di Walt Disney si apre la strada per gli schermi del gioco elettronico della Gremlin.*

# AIRBORNE RANGER

**Microprose, cassetta L.29.000, disco L.39.000, joystick e tastiera. Per C64.**

L'ultima simulazione della Microprose consente al giocatore di entrare a far parte degli **Airborn Ranger** e di partecipare a manovre militari dietro le linee nemiche. Ci sono dodici diversi scenari: dalla distruzione delle installazioni radar al furto del dizionario delle parole cifrate, al sabotaggio di un gasdotto.

L'azione inizia dall'aereo, con una veduta dall'alto delle linee nemiche che scorrono verticalmente sullo schermo. Dopo aver lanciato i rifornimenti, il giocatore si paracaduta. Atterrati sani e salvi, inizia la missione. Dovete guidare il *ranger* per un paesaggio a scorrimento multidirezionale e farlo camminare, strisciare o correre a seconda delle necessità. Potete ambientare la zona delle operazioni tra le nevi, nel deserto o in un clima temperato ma sarà sempre piena di campi minati, casematte, soldati e trincee nemici. Il vostro ranger deve dirigersi verso uno specifico obiettivo della mappa (un deposito di munizioni o un campo di concentramento), portare a termine la sua mis-

*Gettati i rifornimenti, il Ranger si prepara al lancio.*

**Se mai avete desiderato diventare Rambo questa è l'occasione che stavate aspettando.** Airborne Ranger è un Commando **Abarth e offre al giocatore la possibilità di seminare caos, stragi e distruzioni contro un nemico anonimo. Mi piace il fatto che puoi salvare il tuo Ranger e utilizzarlo più e più volte fino a che va in pensione o muore sul campo. Né la grafica né il sonoro sono particolarmente belli ma l'azione di gioco è piena di spessore e ci sono svariate chicche che scoprirete solo dopo ore di gioco. Il suo vero grave difetto è il livello di prezzo assolutamente troppo alto: se** Airborne Ranger **costasse 18.000 lire lo raccomanderei vivamente.**

*Fai saltar per aria quel jet e potremo tornarcene tutti a casa!*

**I programmatori della grafica hanno fatto veramente un bel lavoro, gli sprite hanno una piacevole aria fumettara e i fondali sono ben disegnati. Penso però che siano un po' rovinati dal tipo di gioco che altro non è che un arcade adventure a piattaforme. Di per sé non sarebbe negativo ma mi spiace che i programmatori non abbiano pensato a qualcosa di più originale per un prodotto così bello. Procedere è difficile fin dall'inizio ma, dopo essersi fatti una mappa, l'area di gioco diventa familiare e evitare gli avversari è relativamente facile. Basil è un gioco impegnativo e dovrebbe piacere agli ardenti sostenitori delle avventure dinamiche.**

può portare in tasca fino a cinque oggetti contemporaneamente e per verificare la loro validità deve utilizzare la lente d'ingrandimento. Ogni volta ottenuti i cinque indizi giusti deve utilizzare la lente per trovare l'uscita del livello.
Basil perde energia ogni volta che viene toccato dagli scagnozzi di Ratigan che pattugliano ogni schermo. Se resta completamente privo di energia il gioco finisce.

**PRESENTAZIONE 77%**
Poche opzioni ma impaginazione dello schermo e istruzioni piacevoli.
**GRAFICA 83%**
Schermi colorati d'effetto e sprite ben animati.
**SONORO 62%**
Un'armoniosa melodia accompagna lo schermo dei titoli ma gli effetti sono miseri.
**APPETIBILITA' 68%**
Lo stile a piattaforme non è molto attraente ma è immediatamente giocabile.
**LONGEVITA' 73%**
Nonostante la sua semplicità il gioco è esteso, tosto e impegnativo.
**GLOBALE 77%**
Un platform game molto bello che forse è troppo difficile per gli utenti a cui è indirizzato.

sione e ritornare al punto di raccolta dove arriverà un elicottero a riportarlo a casa. Ogni missione ha un tempo limitato e il *ranger*, prima di morire, può sopportare fino a tre ferite gravi.
L'eroe ha una dotazione di armi limitata: un fucile, un coltello, una granata, una bomba a tempo e un lanciarazzi anticarro. Dispone anche di una valigetta di pronto-soccorso che serve per curare le ferite. Si possono ottenere rifornimenti extra se si trovano quelli lanciati all'inizio della missione.

**La Microprose, ancora una volta, ha realizzato un gioco d'azione in grado di tener impegnati i grilletto-dipendenti per un bel po', e con un sacco di strategia per gli aficionados delle mappe e delle bussole. Punto interessante è che le missioni non sono solo delle gratuite esercizioni ammazza-soldati:spesso bisogna sparare solo quando si è prossimi all'obiettivo in modo da non avvertire il nemico della propria presenza. Il gioco tende vi spinge a prestare attenzione a quel che succede al vostro personaggio poiché, a differenza di molti giochi di guerra, potete condurlo in molte azioni. Il punto debole è che, alla fin fine, gli scenari sono ripetitivi. Un altro è il prezzo: 39.000 lire su disco e 29.000 lire su cassetta sono veramente troppe e il rapporto qualità/prezzo è quindi scadente.**

**PRESENTAZIONE 95%**
Eccellente presentazione e eccezionale manuale di istruzioni. C'è anche una mascherina per la tastiera.
**GRAFICA 72%**
Gli sprite sono animati abbastanza bene ma i fondali sono miseri.
**SONORO 52%**
Niente musica ma buon uso di effetti sonori.
**APPETIBILITA' 76%**
Le missioni sono semplici ma i comandi sono scoraggianti, anche con la mascherina.
**LONGEVITA' 81%**
Una dozzina di missioni, ognuna con vari livelli di difficoltà, assicurano un divertimento duraturo.
**GLOBALE 73%**
Molta azione e un po' di strategia in tempo reale, ma il prezzo è troppo alto.

# MEAN STREAK

**Mirrorsoft,cassetta L.18.000,disco L.25.000,joystick o tastiera.Per C64.**

Nel XXIII secolo la tecnologia si è così sviluppata che la società si è trasformata in una massa di individui amorfi e computer-dipendenti. La gente non ha più bisogno di uscire di casa e tutti gli spostamenti avvengono via teletrasporto.
Un gruppo di Ribelli, decisi a mantenere le tradizioni dei Tempi Antichi, si danno alla pericolosa attività della corsa sulla Battletrack: la motostrada abbandonata M25.
Il giocatore impersona un Ribelle che, a bordo di una moto turbo, tenta di arrivare alla fine della Battletrack a scorrimento diagonale.
Lungo il percorso deve evitare diversi ostacoli: proscritti anarchici che urtano la sua moto , macchie d'olio e lastre di ghiaccio che la fanno sbandare, piccoli detriti che rovinano i copertoni, e muri che distruggono moto e guidatore.
La moto è dotata di razzi e pistole, con cui far esplodere gli ostacoli, e inoltre può schizzare olio sul percorso.

**I giochi di corsa a scorrimento diagonale non sono così comuni e, con l'idea alla Mad Max della guerra sulle strade, l'ambientazione di Mean Streak è abbastanza insolita. Il vero problema è l'azione che manca di varietà. Anche se nei livelli successivi diventa più difficile non provate mai un senso di eccitazione o di divertimento. Poter giocare in due uno contro l'altro è decisamente divertente ma da soli diventa presto noioso.**

Potete reintegrare il vostro armamento raccogliendo i rifornimenti che appaiono a intervalli regolari.
Il percorso è suddiviso in cinque livelli che bisogna superare, se si vuole portare a termine la vecchia Circonvallazione.

**Questa è una insolita variazione sul tema dei giochi di corsa e sparo ma l'azione (questa è la sua pecca) manca di varietà: i fondali sono sempre gli stessi e, una volta che vi sono passati davanti un paio di volte, non offrono più sorprese. I livelli diventano progressivamente più difficili ma alla fine sono tutti uguali e non danno più nessun incentivo per continuare. In altre parole, Mean Streak non è abbastanza vario da valere il prezzo: soprattutto vista l'alta qualità di altri giochi, della stessa categoria economica, in offerta questo mese.**

**PRESENTAZIONE 82%**
Un piacevole schermo di opzioni e la simultanea azione a due giocatori danno un non so che al gioco.
**GRAFICA 72%**
Lo scrolling diagonale è fluido e veloce ma gli sprite e i fondali sono blandi e scarsi.
**SONORO 74%**
Una colonna sonora abbastanza eccitante con decenti effetti sonori a richiesta.
**APPETIBILITA' 77%**
E' sorprendentemente facile da giocare, veloce e divertente.
**LONGEVITA' 57%**
Anche se è molto impegnativo la mancanza di varietà lo rende presto noioso.
**GLOBALE 71%**
Un gioco di corsa competente con alcune insolite trovate.

TEST

# COSMIC CAUSEWAY

**Gremlin Graphics, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64.**

**✓ Una strabiliante corsa in 3D attraverso un paesaggio infinito in mezzo allo spazio**

Quando **Trailblazer** fece la sua comparsa, fu salutato come uno dei migliori giochi di corsa mai realizzati. Ora la Gremlin ha fatto uscire il seguito che vanta alcuni miglioramenti.

**Cosmic Causeway** è una corsa contro il tempo, ambientata in un paesaggio a 24 livelli. Il giocatore deve guidare una palla lungo una pista quadrettata che scorre velocissima, saltando gli ostacoli e accelerando o decelarando a seconda delle necessità. Gli sbagli si pagano in punti-tempo e la riserva di palle è illimitata.

L'azione è rappresentata in tre dimensioni e il paesaggio scorre sotto la palla e alla sua sinistra o destra ad ogni sterzata. Mano a mano che si progredisce sulla pista, i quadrati cambiano colore e ognuno provoca effetti specifici sulla palla.

I ventiquattro livelli sono divisi in sei sezioni, ognuna di quattro livelli. Alla fine di ogni sezione giace un drago volante che lancia palle infuocate non appena il giocatore gli si avvicina: se non le evitate spediscono la pallina fuori gioco per alcuni secondi. Per superare il drago bisogna spararagli ripetutamente: a tal fine il giocatore viene temporaneamente dotato di capacità di fuoco.

Appaiono anche altri ostacoli che, a seconda dell'azione, vanno evitati o a cui bisogna sparare. A ostacolarvi la strada incontrerete alberi e alieni e dei muri che hanno una sola apertura attraverso la quale passare.

Alla fine di ogni livello, il tempo rimasto viene aggiunto al tempo assegnato per il livello successivo e convertito in punti bonus. Alla fine di ogni sezione si vince solo un bonus numerico e il contatore si riazzera.

Nei vari livelli, il giocatore ha la possibilità di attivare delle icone utilizzando i crediti lampeggianti che raccoglie lungo il percorso. Questi dotano il giocatore di una serie di diverse abilità.

**Non mi succede spesso di rimaner strabiliato da un gioco, ma** Cosmic Causeway **rappresenta una piacevole eccezione. Vedendolo la prima volta non potevo crederci: il 64 può far di queste cose? L'"area" (come si può definire l'infinito?) di gioco è incredibile: fluida, veloce e realistica. Non è solo bello da vedere ma anche da giocare. I programmatori hanno fatto proprio un buon lavoro: i livelli sono perfetti. Mi ricorda** Buggy Boy **quando tagli la linea di traguardo con soli due secondi rimasti. Anche i livelli di difficoltà sono ben graduati in modo che quelli più elevati siano impegnativi ma non insormontabili.** Cosmic Causeway **potrebbe anche perdere il suo fascino dopo un paio di settimane ma prima di quel momento è l'esperienza elettronica dell'anno.**

**Quando ho visto** Cosmic Causeway **per la pirma volta a momenti cadevo dalla sedia: è incredibile! E' una via di mezzo tra** Space Harrier **e** Trailblazer **ma è molto molto meglio di entrambi. Gli effetti grafici sono strabilianti e la velocità di scorrimento del pavimento è esilarante. Nei livelli successivi, quando bisogna evitare gli ostacoli, la gara diventa emozionante e far fuori il drago gigante è una gran soddisfazione.** Cosmic Causeway **non è solo carino: si gioca che è un sogno. L'azione di gioco è molto ben bilanciata e vi sembra sempre di progredire un po' più in là ad ogni partita: è difficile metter via il joystick! L'idea dei crediti è buona, e obbliga il giocatore a pensare ad un piano di gioco in modo da superare gli ostacoli e progredire nei livelli.** Cosmic Causeway **è molto divertente e dovrebbe piacere sia agli amanti dei giochi di corsa che ai fanatici degli spara-e-fuggi.**

**PRESENTAZIONE 88%**
Semplice e *user friendly*.

**GRAFICA 95%**
Grafica tridimensionale veloce e veramente strabiliante.

**SONORO 85%**
Effetti sonori impressionanti e buona colonna sonora.

**APPETIBILITA' 94%**
E' molto facile iniziare a giocare.

**LONGEVITA' 85%**
I livelli iniziano a essere difficili dal quinto in poi: raggiungere il ventiquattresimo dovrebbe, come minimo, essere impegnativo.

**GLOBALE 93%**
Un gioco tecnicamente superbo, bello da vedere e divertente da giocare.

# MADBALLS

**Ocean,cassetta L.18.000,discoL. 25.000,solo joystick. Per C64.**

In una serie di piattaforme sospese sopra il pianeta Orb i politici sono impazziti. Il gruppo che forma il parlamento è una gang di famose Pallematte rimaste senza leader. Il giocatore veste i panni di Dust Brain che ha deciso di prendere il posto vacante. Per 'convincere' le altre Pallematte, Dust Brain le scaccia fuori dalle piattaforme a scorrimento multi direzionale. La palla 'persuasa' appare in fondo allo schermo all'interno di un tubo e, se riuscite a persuadere tutte le otto palle, il tubo si riempie. Se però la palla attualmente in gioco cade da una piattaforma, viene sostituita da una che si trova nel tubo.
C'è una pallamatta per livello: una volta raccoltala troverete l'uscita per il livello successivo.

**E' una strana licenza per un gioco elettronico e infatti non va. Il personaggio principale potrebbe essere qualunque cosa ma sappiamo che è una Pallamatta perché così dice lo schermo del titoli. Un'aspetto sconcertante è l'apparente facilità con cui le altre Pallematte possono saltellare felicemente qui e là senza paura di cadere mentre non appena il nostro eroe si avvicina al bordo cade giù. Dopo i primi minuti il fascino iniziale sparisce completamente e rimanete con un gioco noioso e una colonna sonora ancora più noiosa.**

**Ecco un'altra infame conversione. Il gioco ha molto poco del personaggio ed è più o meno una imitazione di Bounder. Personalmente non amo il modo in cui si gioca, in quanto i comandi sono un po' vaghi, e non c'è nient'altro da fare che saltellare qui e là e buttar giù palle. Il motivetto che accompagna il gioco è ripetitivo ma, a pensarci bene, è adatto all'azione...**

*Nel pianeta Orb la vita è piena di alti e bassi ...*

**PRESENTAZIONE 67%**
Intelligente ma con poche opzioni utili.
**GRAFICA 61%**
Blandi fondali e sprite poco definiti.
**SONORO 61%**
Il vivace motivetto diventa noioso dopo pochissimo tempo.
**APPETIBILITA' 53%**
Anche se non è difficilissimo da giocare la mancanza di azione lo rende ben poco attraente.
**LONGEVITA' 39%**
L'azione di gioco ripetitiva e poco gratificante annoia presto.
**GLOBALE 40%**
Una conversione brutta e invitante.

# SOFTMAIL

SOFT MAIL

*SoftMail* è l'unica vera organizzazione di vendita per corrispondenza di software su tutto il territorio nazionale. Infatti, oltre ad offrire tutti i prodotti descritti e recensiti nelle riviste del settore, *SoftMail* ti propone qualcosa di più: la disponibilità di tantissimi programmi importati da noi e proposti direttamente al pubblico a prezzi veramente convenienti. Sei interessato a programmi di strategia e tattica? Sei un patito del volo? Vuoi le ultimissime novità USA? *SoftMail* ha per tutti (o quasi) una risposta positiva: basta scriverci o telefonare, e scoprirai che *SoftMail* è molto di più di quello che ti aspetti! *SoftMail* ha il massimo assortimento di giochi e programmi ricreativi, ma non ci limitiamo a questo: abbiamo un vasto numero di programmi *seri* per sviluppare nuovi talenti e scoprire nuovi orizzonti con il proprio computer.

Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici **SOLO** se si è già clienti, cioè se ci avete già fatto almeno un ordine scritto in precedenza. Dal secondo ordine in poi potrete fare ordini telefonici. Se ci avete fatto un ordine ed impazzite dal bisogno di sapere se e quando vi è stato spedito, il nostro servizio on-line vi darà ogni informazione **ESCLUSIVAMENTE di POMERIGGIO dalle 14:30 alle 16:30**. Chi invece non ci conosce e desidera ricevere informazioni un pò più complete, può chiamare quando vuole: il servizio è gratuito. Ricordiamo che in ogni pacchetto spedito c'è sempre l'ultimo aggiornamento che sicuramente includerà novità e offerte imbattibili.

L'anno nuovo ha gia' in serbo un'innovazione certamente gradita: le spese di spedizione sono gratuite se l'ordine supera Lit. 50.000!!

**MSX**

| | |
|---|---|
| Murder on the Atlantic | 25.000 |
| Superstar soccer | 18.000 |

**C64 (DISCO)**

| | |
|---|---|
| 720 | 25.000 |
| Advanced flight simul. | 69.000 |
| Airborne ranger | 35.000 |
| Auto duel | 39.000 |
| B 24 | 35.000 |
| Bangkok knights | 25.000 |
| Battle of Guadalcanal | 25.000 |
| Borderzone | 39.000 |
| California games | 25.000 |
| Defender of the Crown | 29.000 |
| Deja vu | 29.000 |
| Elite collection | 29.000 |
| Football fortune | 39.000 |
| Game set & match | 29.000 |
| Gunship | 35.000 |
| International karate + | 25.000 |
| Indiana Jones | 25.000 |
| Knight Orc | 35.000 |
| Magnificent 7 | 29.000 |
| Moebius | 39.000 |
| Not a penny more | 49.000 |
| Ogre | 39.000 |
| Outrun | 25.000 |
| Phantasie III | 39.000 |
| Project: stealth fighter | 35.000 |
| Shoot'em'up constr. kit | 39.000 |
| Six pack 2 | 25.000 |
| Solid gold | 25.000 |
| SS: Baseball | 25.000 |
| Test drive | 49.000 |
| Thunder chopper | 49.000 |
| Tobruk | 29.000 |
| Top gunner series | 49.000 |
| Western games | 25.000 |
| World class leaderboard | 25.000 |

**AMIGA**

| | |
|---|---|
| Analytic art | 99.000 |
| Art of chess | 45.000 |
| Backlash | 35.000 |
| Crazy cars | 29.000 |
| Dark castle (USA) | 55.000 |
| Defender of the Crown | 69.000 |
| Deja vu | 69.000 |
| Fire power | 49.000 |
| Footbal fortune | 49.000 |
| Grid start | 18.000 |
| Indoor sports (USA) | 79.000 |
| Insanity fight | 45.000 |
| Karate | 25.000 |
| King quest triple pack | 49.000 |
| Knight Orc | 39.000 |
| L'Amiga (libro) | 60.000 |
| Leisure suit Larry | 69.000 |
| Moebius | 49.000 |
| Ogre | 49.000 |
| Phantasie III | 49.000 |
| Power pack | 35.000 |
| Silent service | 59.000 |
| Star fleet I | 89.000 |
| Test drive | 69.000 |
| Thai boxing | 18.000 |
| Western games | 39.000 |

**C64 (CASSETTA)**

| | |
|---|---|
| 720 | 18.000 |
| Airborne ranger | 25.000 |
| Andy Capp | 18.000 |
| B 24 | 25.000 |
| Bangkok knights | 18.000 |
| Battle of Guadalcanal | 18.000 |
| California games | 18.000 |
| Defender of the Crown | 25.000 |
| Elite collection | 25.000 |
| Enlightenment | 18.000 |
| Football fortune | 29.000 |
| Game set & match | 29.000 |
| Gunship | 25.000 |
| International karate + | 18.000 |
| Indiana Jones | 18.000 |
| Magnificent 7 | 25.000 |
| Outrun | 18.000 |
| Project: stealth fighter | 25.000 |
| Rampage | 18.000 |
| Rygar | 18.000 |
| Shoot'em'up constr. kit | 29.000 |
| Six pack 2 | 18.000 |
| Solid gold | 18.000 |
| SS: Baseball | 18.000 |
| Street hassle | 18.000 |
| Superstar Ice Hockey | 18.000 |
| Trantor | 18.000 |
| Western games | 18.000 |
| World class leaderboard | 18.000 |
| Yogi bear | 18.000 |

**ATARI ST**

| | |
|---|---|
| Backlash | 35.000 |
| Blue war | 39.000 |
| Bubble bobble | 35.000 |
| Defender of the Crown | 69.000 |
| Epyx great (raccolta) | 69.000 |
| F-15 Strike Eagle | 69.000 |
| Formula 1 Grand prix | 39.000 |
| Rampage | 39.000 |
| Red October | 49.000 |
| Silent service | 59.000 |
| Spy vs Spy | 49.000 |
| Western games | 39.000 |

**SPECTRUM 48K**

| | |
|---|---|
| Andy Capp | 18.000 |
| Outrun | 18.000 |
| Salamander | 18.000 |
| Super Hang-On | 18.000 |

**AMSTRAD CPC 464**

| | |
|---|---|
| Buggy Boy | 18.000 |
| Red L.E.D. | 18.000 |

**C16**

| | |
|---|---|
| Elite collection | 25.000 |

**IBM 5"**

| | |
|---|---|
| Defender of the Crown | 59.000 |
| Elite | 45.000 |
| Jet | 95.000 |
| Pc classics 1 | 35.000 |
| SS: Basketball | 45.000 |

**BUONO D'ORDINE** INVIARE A: LAGO DIV. SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. 031-300.174

DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI, PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO:

| TITOLO DEL PROGRAMMA | COMPUTER | CASSETTA/DISCO | PREZZO |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Per ordini **inferiori** a Lit. **50.000** sommare le spese postali di Lit. 4.000

**ORDINE MINIMO LIT. 20.000** ZZAP 1/88 TOTALE LIRE

COGNOME E NOME ____________________

INDIRIZZO ____________________ N. ______

CAP ______ CITTA' ____________ PROV. ____ TELEFONO ____________

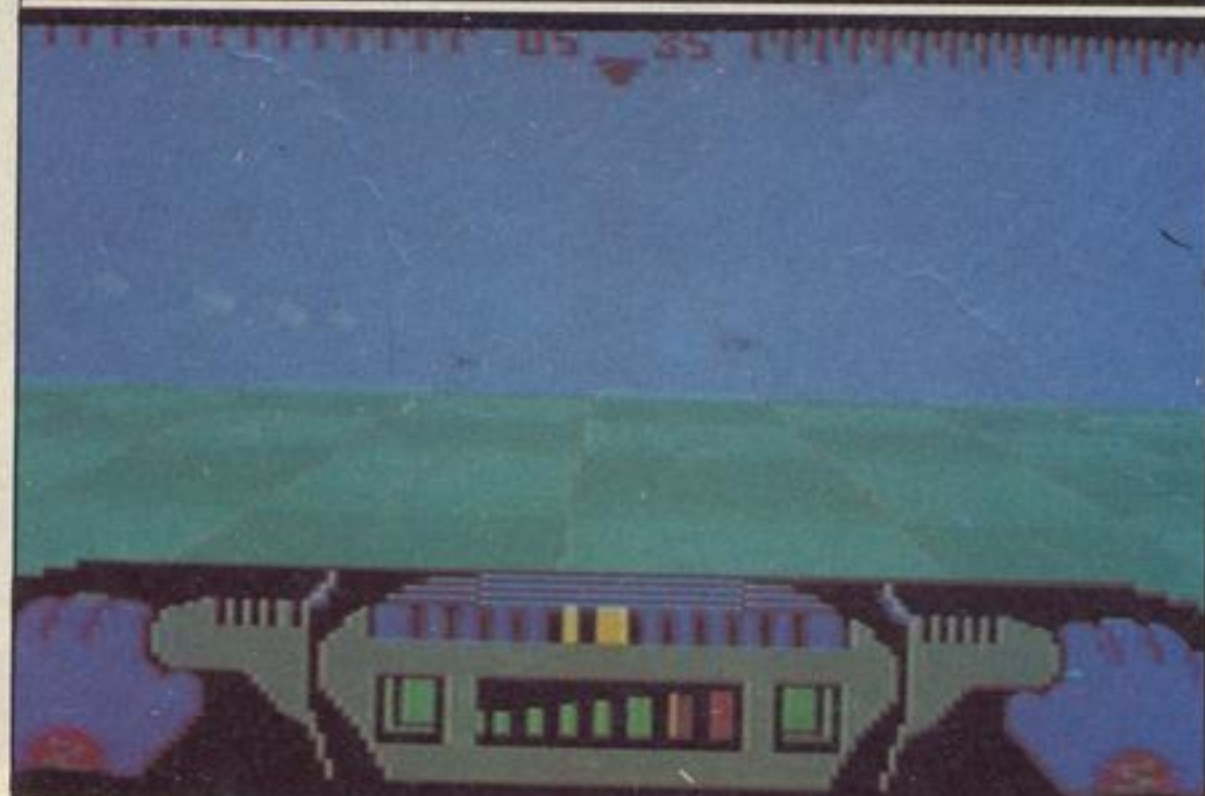
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

**VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI** ____________________

# IL 1987 E' MORTO VIVA IL 1987

**Un anno, nel mondo del software elettronico, è un periodo lunghissimo e in dodici mesi la situazione si puo' ingarbugliare. Zzap! ha deciso di inforcare gli occhiali e di dare un'occhiata 'a ritroso' agli eventi passati. Mese per mese, tra le pagine del giornale, abbiamo ritrovato i giochi più belli, gli articoli più interessanti e i commenti 'a caldo' dei recensori.**

## GENNAIO

4L'anno iniziò bene, i denti aguzzi del serpente che sembravano uscire dalla copertina annunciavano ben sei Giochi Caldi e, di fianco alla testata Zzap!, c'era scritto Anno 2 n° 8: buon segno.
Il primo bollino qualità andava a **Cobra**, della *Ocean*: con il suo 93% assegnava una rara medaglia a un gioco "uc-cidi-tutto-ciò-che-ti-sta-attorno" per lo Spectrum, e a **Revolution** realizzato sempre per Spectrum dalla *Vortex*. Altri bollini a **Dambusters** della *US Gold*, un arcade da guerra che vede il giocatore alla guida di un bombardiere Lancaster, e a **Scooby Doo** il gioco della *Elite* che "si rifà molto bene alla omonima serie televisiva con tutti i suoi personaggi", come diceva Rossetti.
Anche Mago Merlino era contento e ha affibbiato un Gioco Caldo al gioco di ruolo della *Ariolasoft*, **The Bard's Tale**. "Roba di prima!" si lasciava sfuggire il severissimo Barbabianca.
L'ultima onoreficenza era per **Classic III** della Gremlin, una compilation di spara-e-fuggi.
Buoni anche **Super Huey II** della *US Gold* e il tanto atteso seguito di **Psi Warrior: Warrior II** della *Nexus*, premiati rispettivamente con 89% e 88%.
Un altro gioco originale e molto giocabile è **Nuclear Embargo** della *Micropool*.
Tra le conversioni di giochi da bar: **Crystal Castle** della *US Gold* e **Galvan** della *Imagine*.

Nelle quattro settimane che seguirono le feste natalizie Zzap! fu sommerso di software: dopo Natale uscirono ben 25 titoli! Vennero alla ribalta cloni e conversioni quali: **Xevious**, **Dragon's Lair II**, **Gauntlet**, **Howard The Duck**, **Space Harrier**, **Donkey Kong**, **Flash Gordon** e **Labirinth**.

**Gauntlet** della *US Gold* ha vinto un discusso Gioco Caldo con un punteggio di 93%. Si scoprì che la conversione aveva svariati 'inconvenienti'(altrimenti detti bug) quali: pozioni che spariscono, giocatori che cambiano caratteristiche e quell'infame trucco di camminare fuori dallo schermo. Abbiamo ricevuto varie lettere a proposito ma, nel complesso, **Gauntlet** è un gioco molto piacevole e divertente.

Le altre conversioni da giochi arcade furono scarse e la peggior delusione venne da **Xevious** (21%) della *US Gold*; seguito da **Space Harrier** (44%) della *Elite* e **Donkey Kong** (60%) della *Imagine*..

I giochi su licenza tratti da film e personaggi famosi anche se non eccezionali erano abbastanza belli e il punteggio ne ha tenuto conto dando un buon 79% a **Labirinth** della *Activision/Lucasfilm*, un "ibrido tra un adventure e un mazegame complica un po' troppo la sua giocabilità" puntualizza Rossetti; una percentuale inferiore del 70% a **Howard The Duck** sempre dell'*Activision* e, invece, un 91% ,che gli frutta la qualifica di Gioco Caldo, a **Flash Gordon** della *Mastertronic Added Dimension*. "**Flash Gordon**: certamente un nome da prendere in considerazione" dice RE, mentre Penn, più entusiasta, disse che "questo è sicuramente l'affare dell'anno".

Altro Gioco Caldo per **Bobby Bearing** (*The Edge*) "il personaggio più carino mai visto su un computer" alle prese con il reticolo a scalini del Metaplanes. In un'altra categoria, ma mantenendo la stessa giocabilità e attrattiva, c'è **Tenth Frame** (85%) una simulazione del gioco del bowling realizzata dalla *Access*, gli stessi di **Leaderboard**. Un altro titolo che ha deluso le aspettative è stato **Starglider** (68%) della *Rainbird*. Nella versione per ST e Amiga è un bellissimo spara-e-fuggi a grafica vettoriale ma sul 64 le limitazioni erano troppe: il gioco è fiacco e poco giocabile.

**Avenger**, il clone di **Gauntlet** della *Gremlin Graphics*, ha perso per un pelo il Gioco Caldo guadagnandosi un encomiabile 86%.

Un altro clone gauntlettiano era **Storm** della *Mastertronic* ma sfortunatamente la grafica, il sonoro e l'azione un po' miseri l'hanno rovinato.

Di ottimo umore anche questo mese il vecchio Barbabianca: Gioco Caldo per **Moonmist** della *Infocom*, un'avventura 'cum mystery'.

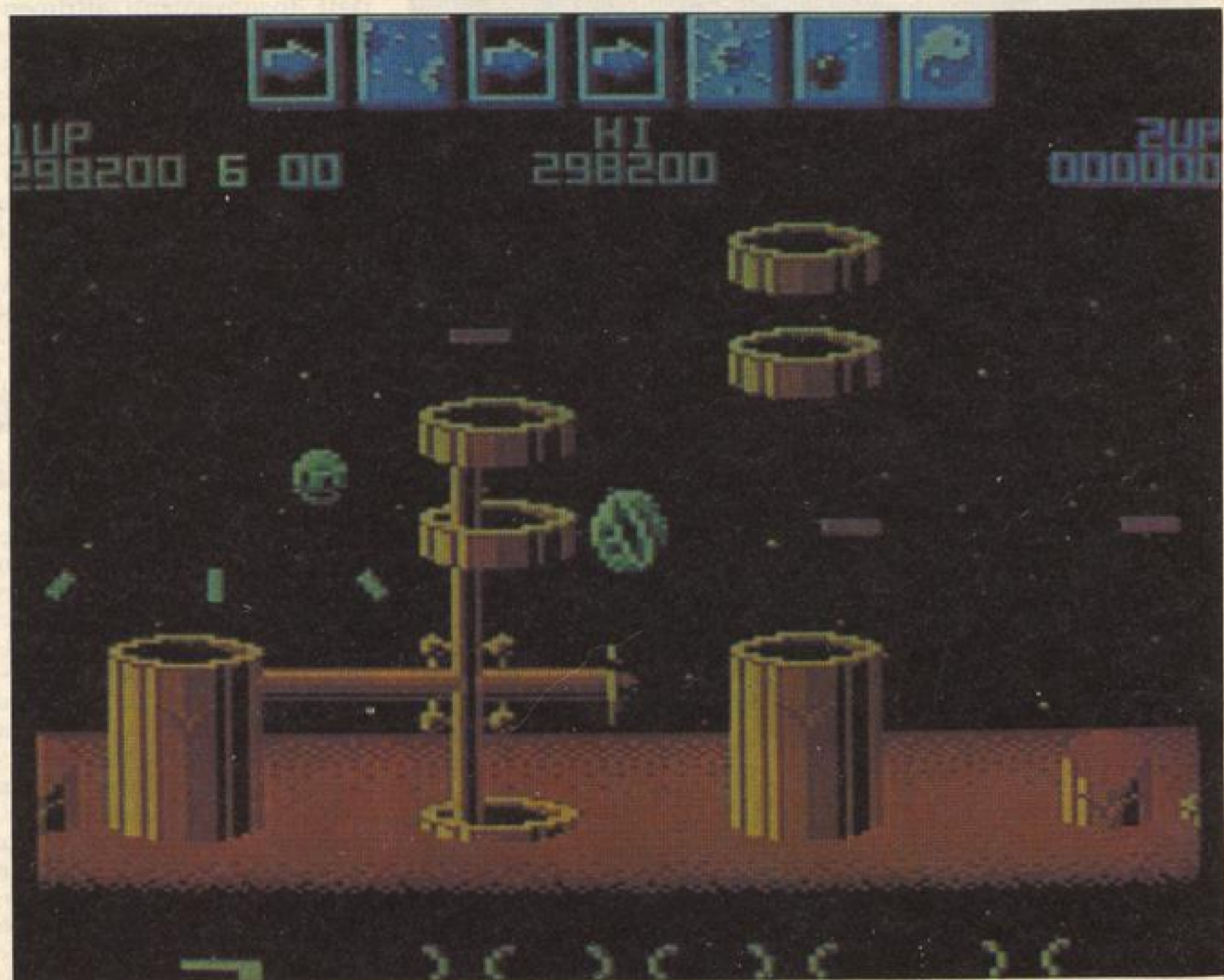
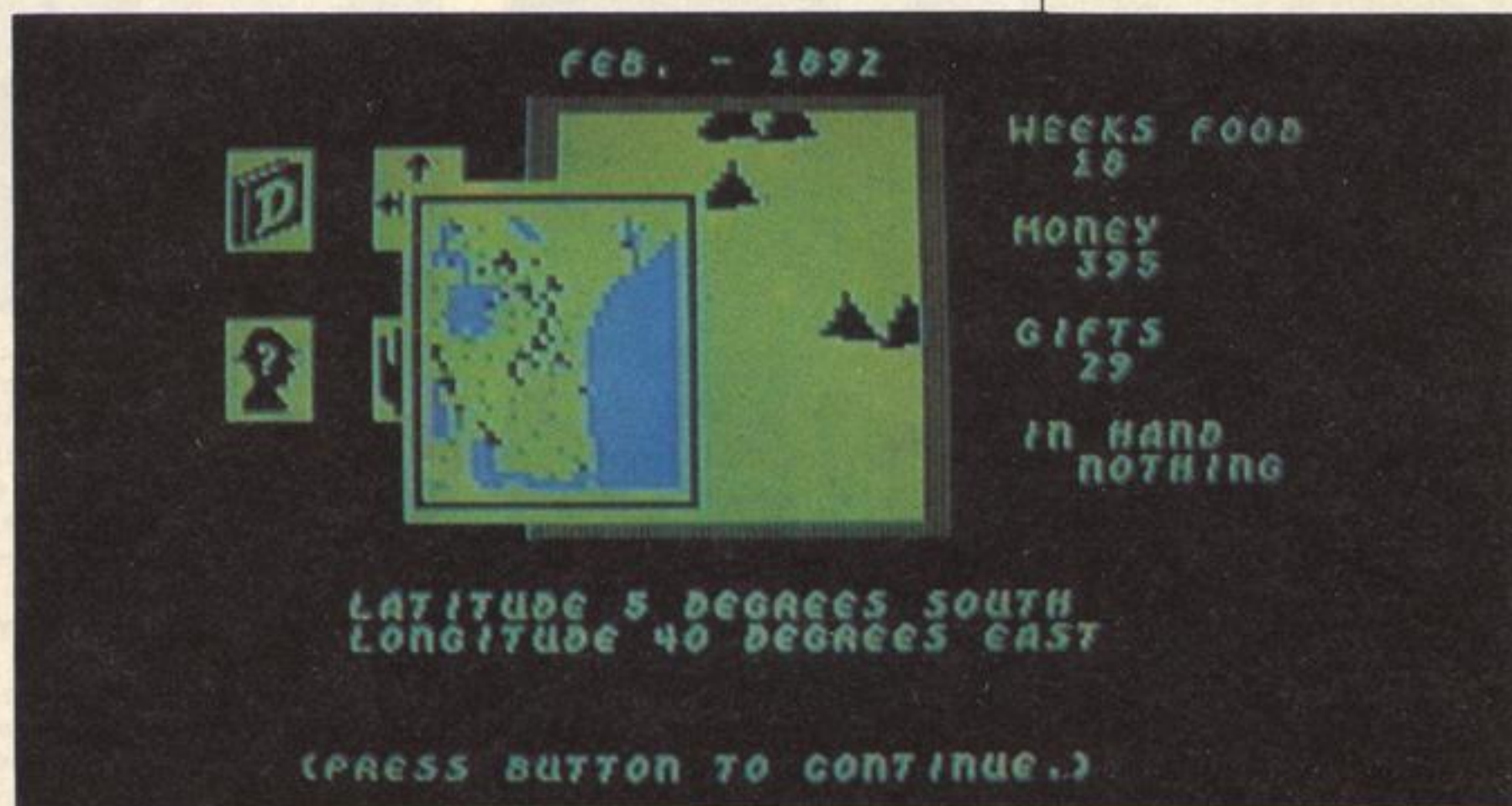
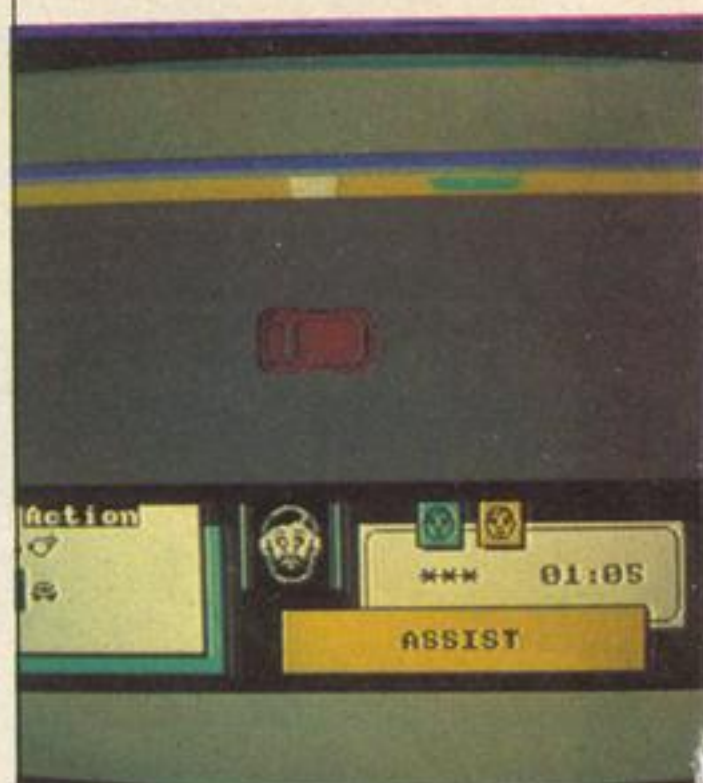
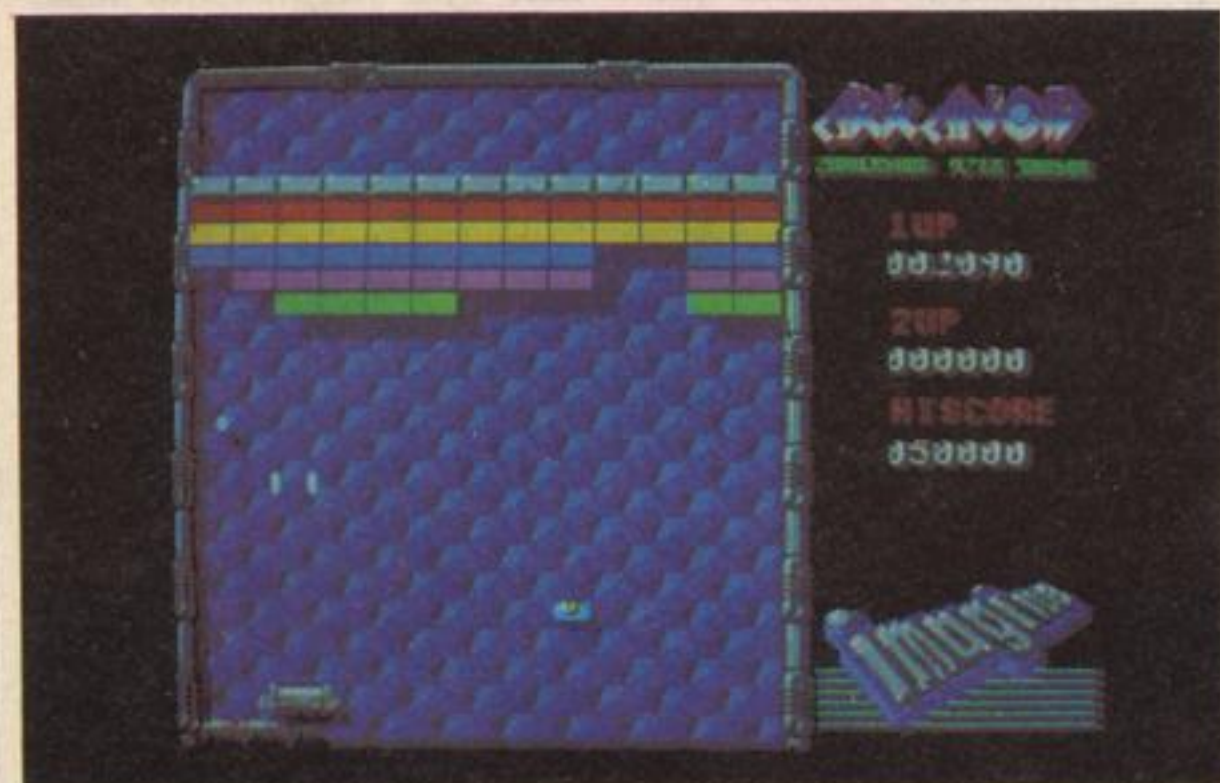
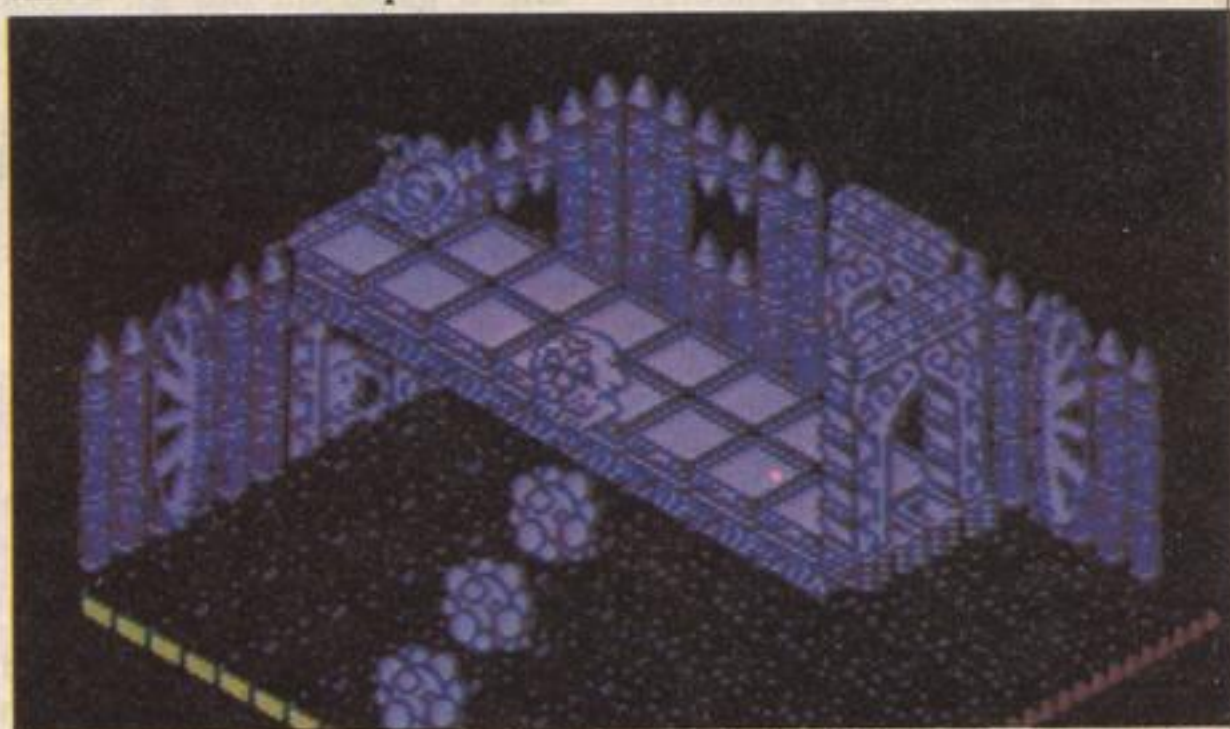
Un altro Gioco Caldo è andato alla riedizione in categoria economica, ad opera della *Firebird*, dell'incredibile **Parc Patrol** (94%) dell'*Activision*..

Anche l'*Ariolasoft* si è presa di diritto il suo Gioco Caldo con **They Stole A Million** (90%), il gioco delle rapine. La versione su cassetta tardò qualche mese a causa di un bug che impediva di terminare il gioco...

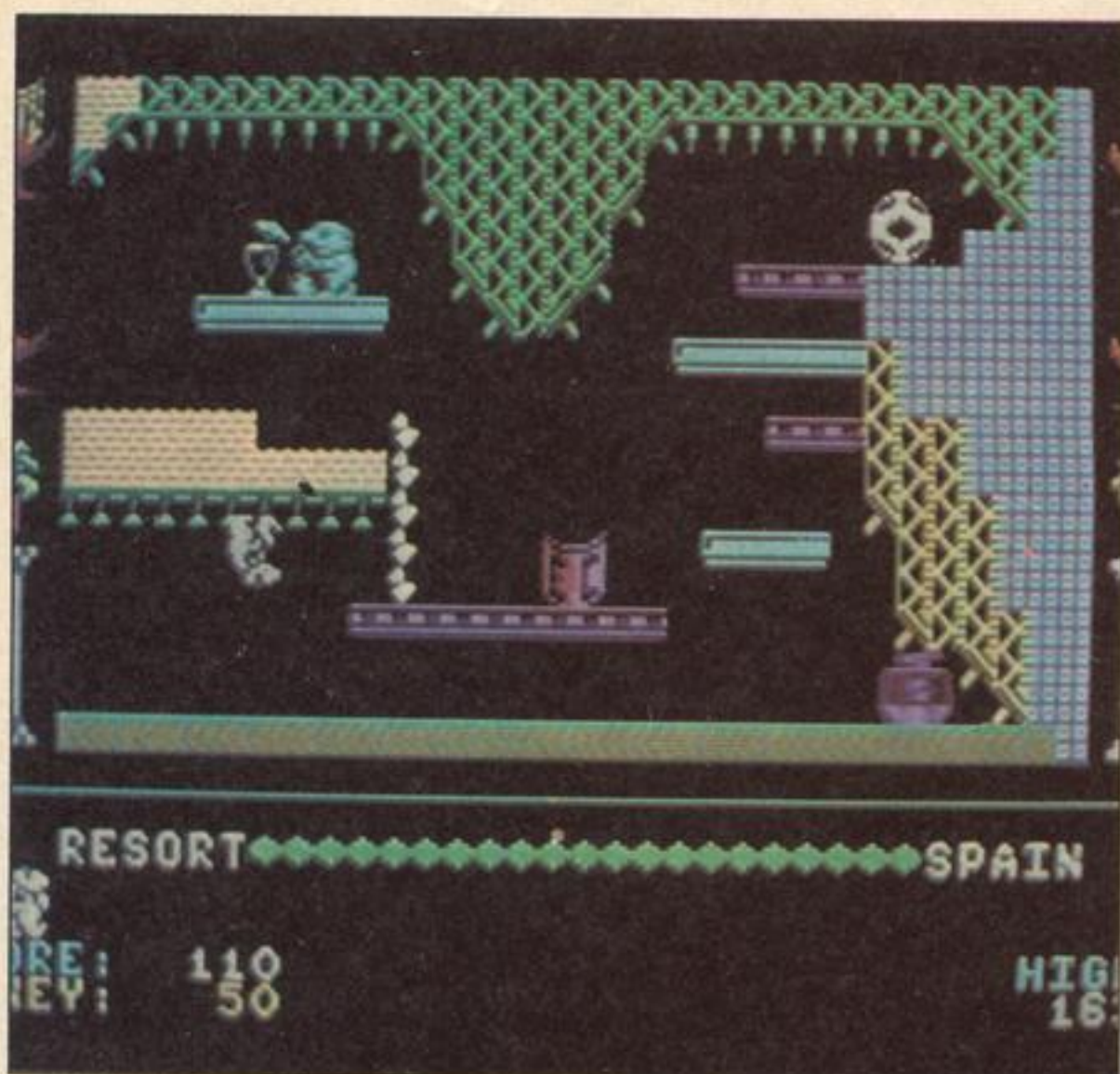
## MARZO

Durante il mese di marzo, ci aspettavamo un calo nella produzione di software ma invece i giochi hanno continuato ad arrivare in abbondanza.
L'editoriale del mese riportava, tradotto per intero, l'editoriale inglese di Gary Penn nel quale si attaccava l'industria del software elettronico per la mancanza di idee nuove. In effetti, com'era evidente nella mania di conversioni e *tie-in* dei mesi precedenti, c'era di che discutere.
Non possiamo dire che tra i due fatti ci fosse una relazione ma, tantè, nel freddo mese marzolino c'era un solo gioco su licenza, **Top Gun** della *Ocean*, gli altri erano tutti giochi originali.
Il fiore all'occhiello del mese era **Mutants**, un originalissimo spara-e-fuggi psichedelico dell'*Imagine*. Coi suoi dieci livelli di azione frenetica e intrigante si è conquistato l'attenzione di tutti. Julian l'ha definito "un acquisto indispensabile" avvertendo: "se lo perdete, perdete qualcosa di veramente speciale".
A un passo dall'onoreficenza, c'era **Destroyer**dell'americana *Epyx* a cui è stato assegnato un giudizio globale di 84%. Anche se "abituarsi a controllare un armatissimo cacciatorpediniere è un affare complicato" dice BMV "**Destroyer** è veramente brillante".
Il titolo di questo mese della *Gremlin Graphics* era **Future Knight**, un arcade adventure a scorrimento multi-direzionale che vanta una ambientazione immensa ma poca varietà nell'azione di gioco. "Nel complesso è un gioco molto carino... peccato che manchi di vera azione" ha detto Julian.
Dall'**Activison** arrivò uno stranissimo gioco. **Portal**, su triplo disco, era un libro di fantascienza interattivo che portava il giocatore a esplorare il database di un computer del futuro. I pareri furono molto discordi: Julian ne fu entusiasta e Gary ci ripensò. Alla fine nessuno fu in grado di compilarne la pagella.
Due Giochi Caldi, invece, a due giochi abbastanza anomali: **Heart of Africa** e **The Inheritance**. "Inventato il sistema sono bastate poche modifiche per realizzare **Heart of Africa**" diceva Rossetti, riferendosi alla software house *Ozark*, autrice, prima di questo, di **Seven Cities of Gold** ma, aggiunge, "il gioco è molto affascinante e pieno di imprevisti".
Prima onoreficenza per un gioco della Infogrames: "**The Inheritance** assomiglia a un'avventura ma è più immediato, assomiglia a un gioco di strategia e d'azzardo ma non è così impegnativo e mette alla prova la vostra intelligenza e spirito di osservazione facendovi divertire". Così diceva RE.
Mago Merlino si è divertito con un altro gioco della software house francese *Infogrames*: **Vera Cruz**, un mistery game che mette duramente alla prova il detective Sergeant della Squadra Omicidi di Saint Etienne.
In Marzo esce anche la prima puntata del diario di Andrew Braybrook: Nei mesi successivi, il furbacchione ha proseguito la cronaca dello sviluppo del gioco che non ha dato i suoi frutti prima di ... beh, ne saprete di più dopo.
E così finisce il mese di Marzo 1987. Non ce ne sarà mai un altro uguale ...

## APRILE

C'è stato un arrivo importante in Aprile: **Gunship** dalla *Microprose*, la società americana specialista in simulazioni.
Su **Gunship** ci sono state molte discussioni. Gary Penn, che non ha mai detto di amare le simulazioni di volo, ha iniziato il suo commento così: "Ecco un altro programma della dubbia categoria dei 'simulatori di volo'" e ha continuato su questa vena negativa. Agli altri due recensori il programma è piaciuto molto, soprattutto a Paul Sumner: "**Gunship** rappresenta lo stato dell'arte dei simulatori di volo e combattimento". La pagella teneva conto della versione su disco e su cassetta e il gioco ha vinto, alla fine, il titolo di Gioco Caldo.

L'ultimo gioco Activision apparso nella collana Silver Range della *Firebird* è stato **Zone Ranger** (80%) un classico spara-tutto simile a **Sinistar** della *Williams*. "Ottimo gioco: mettetelo ai primi posti della vostra lista della spesa" dice Rignall entusiasta.
Un altro spara-tutto economico è **Void Runner**, una veloce e frenetica conversione del gioco per C16 di Jeff Minter, distribuito dalla regina degli economici: la *Mastertronic*. E' veloce, colorato e molto vario e si merita ognuno degli 85 punti di percentuale che ha vinto.
"Recentemente", come Julian non ha mancato di notare, "ci sono moltissimi giochi a scorrimento verticale e, in molti casi, sono una schifezza" ma c'era una sorpresa in serbo per i giovani cinici: **Firetrack**, arrivato dagli uffici di Southampton della *Electric Dreams*.
E' un gioco a scorrimento verticale che trasuda giocabilità e ha una grafica molto insolita per il C64. Le ondate di attacco sono imprevedibili e Mr. Penn l'ha trovato "decisamente snervante all'inizio" ma, ciò nonostante, "d'obbligo per chiunque trovi gli spara-e-fuggi un vero sballo". Ha perso per un pelo la qualifica di Gioco Caldo con un punteggio di 88% ed è ancora considerato uno dei migliori scorrimenti verticali in circolazione.
Di scorrimento opposto **Delta**, il tanto atteso seguito di **Sanxion** di Stavros Fasoulas. Le opinioni come al solito erano contrastanti con Julian che dice "La grafica è superlativa, gli effetti sonori sono stupefacenti e la musica è poco meno che straordinaria" e RE dubbioso confessa: "mi è più piaciuto il mini mixin-desk loader che il gioco stesso". Dopo molte liti e discussioni **Delta** si è guadagnato un 74% ...
Dalla *US Gold* è arrivata una deludente conversione del gioco arcade **Express Raider** (60%): all'inizio è divertente ma non appena si conclude la missione l'interesse svanisce.
Ancora peggio è stato il primo tentativo della *Konami* di fare la conversione di un suo gioco. **Jail Break** è stato un vero disastro: una grafica inetta, un rilevamento di collisione impreciso e un'azione di gioco miserrima. Il valore globale di 30% ben gli si addice!
Con l'edizione di **Arkanoid**, invece, l'*Imagine* ha dimostrato che si può benissimo realizzare una conversione decente. Una grafica fedele, una colonna sonora eccezionale e una marea di opzioni hanno fatto di **Arkanoid** un gioco piacevole e entusiasmante: soprattutto se giocato con un mouse, e RE lo ha definito: "maledettamente divertente da giocare".
Per fare una sosta nella routine quotidiana, alcuni redattori di Zzap! hanno passato una giornata in riva al mare ma, al ritorno, hanno fatto la cronaca di quel che c'era di nuovo nel mondo delle macchinette a gettone. Tra i migliori del gruppo gli infami: **Out Run**, **WEC Le Mans 24**, **720°** e **Bubble Bobble**.
Mentre i precisini bighellonavano in sala giochi, il Mago si dedicava a **Masters of the Universe.**
Un'altra conversione, questa volta scadente, era quella americana di **Transformers**, portata oltre oceano dall'*Activision*. E' pesante da giocare e ben poco divertente: il giudizio globale è stato del 40%. Sorprende che l'autore sia David Crane, lo stesso di **Little Computer People** e **Decathlon**.
**Aliens** è invece un bel gioco su licenza. Sia Julian che Steve, fedeli ammiratori di Aliens, non potevano credere ai loro occhi quando scoprirono che il gioco su licenza ufficiale della *Electric Dreams* era riuscito a catturare l'atmosfera del film ed era anche giocabile! "**Aliens** è il miglior *tie-in* cinematografico mai fatto e in più è anche un bel gioco" ha esclamato Rignall in estasi. L'81% è stata alla ficertamente la percentuale più alta mai assegnata a un gioco su licenza!
Fiasco del mese: **Explorer**, un disperato tentativo della *Electric Dreams* nel quale il giocatore deve cercare, sulla superficie di un pianeta, nove parti di un'astronave. Il gioco vanta 40 miliardi di locazioni ma sfortunatamente sono tutte uguali. "E' una simulazione elettronica della classica ricerca dell'ago nel pagliaio" si lamenta Paul Sumner mentre Julian consiglia che "se volete veramente esplorare qualcosa perché non vi comperate un biglietto del treno o dell'autobus?". Si è beccato un 13% ed è finito nel dimenticatoio.
Uno degli avvenimenti del mese è stato il Pesce d'Aprile gentilmente offerto da Andrew Braybrook. Ha scritto che il suo 6510 Acceleration Listing, caricato prima di qualsiasi gioco, avrebbe raddoppiato la velocità del programma. Molti lettori hanno battuto il lungo listato, lo hanno caricato speranzosi ... e trenta secondi dopo, sono stati salutati da un Pesce d'Aprile. Oh, Oh! Almeno era divertente!

## MAGGIO

Hmm! Cosa è successo nel Maggio ancora freddino? Zzap! edizione italiana ha compiuto un anno e in regalo sono arrivate due Medaglie D'Oro: **Head Over Heels** e **Spindizzy**. Le due creature simbiotiche del gioco della *Ocean* hanno veramente entusiasmato i redattori. "Wow! Questo è lo stato dell'arte", esclama Danilo mentre BMV si sofferma nell'elogio dei personaggi: "**Head Over Heels** è il più carino arcade adventure esistente:i personaggi sono molto ben definiti, sono vivi e affettuosi". Si è conquistato un bel 97%.
Il lavoro di Aspirante Aiuto Cartografo al servizio della corporazione non è semplice e le 429 sezioni, da esplorare e registrare, di **Spindizzy** della *Electric Dreams* hanno impegnato a lungo il team dei recensori. Come dice Rossetti "**Spindizzy** è tutt'altro che facile e ci vorranno secoli prima che riusciate a risolverlo ma è abbastanza trascinante da farvi venir voglia di andare avanti fino alla fine".
Poi è arrivata in redazione la variante di **Gauntlet** di Steve Turner, **Ranarama**, che ha provocato non poche discussioni. "Ottima roba: il miglior gioco a cui abbia giocato questo mese" ha commentato Rignall, facilmente eccitabile. Sfortunatamente era l'unico di questa opinione e Steve ha controbattuto: "E' troppo un surrogato per valere veramente la pena". Dopo tutte le liti e le discussioni il direttore gli ha affibbiato un bel Gioco Caldo con 87% col disgusto di entrambi le parti. Politici! Politici!
Il secondo clone del mese veniva dalla neonata *Pandora*. **Into The Eagle's Nest** ha impegnato i recensori fino a notte fonda nel salvataggio dei prigionieri di un castello durante la II Guerra Mondiale. "E' molto di-

vertente e vale fino all'ultima ta lira" asserisce Steve. Unanime nel suo entusiasmo, la redazione lo ha insignito di un Gioco Caldo al 90%! Molto originale **Shockway Rider**. Il bellissimo picchia-duro a scorrimento orizzontale della *Faster Than Light* ha reso filosofo persino Julian: "**Shockway Rider** è uno di quegli strani concetti che hanno visto la luce solo perché esistono i computer". Ma Steve non era così convinto della sua longevità e quindi si è arrivati al compromesso del- l'86%: ha perso per un pelo il passaggio del 90%.

Nell'allegrissimo mese di maggio c'erano due conversioni di coin-op: una mediocre e l'altra bellissima.

**Shao-Lin's Road**, la prima conversione di un gioco da bar realizzata dalla *The Edge*, ha preso 47%. La conversione era ragionevole ma il gioco era scarso.

Il fiore all'occhiello ce l'aveva la *Konami*. Dopo il disastroso tentativo di **Jail Break** aspettavamo con trepidazione la conversione di **Nemesis** (80%). Non possiamo fare a meno di congratularci: la *Konami* è riuscia includere molti elementi del gioco originale mantenendone la giocabilità "E' un buon arcade spara-tutto" diceva Julian Rignall dopo aver ammesso che il gioco da bar gli aveva portato via buona parte dei suoi risparmi estivi.

Il terzo Gioco Caldo è apparso nella sezione dell'avventura. Il Mago rimase così colpito dall'insolito **Hollywood Hijinx** della *Infocom* che non ha potuto fare a meno di dargli 90%.

L'ultima onoreficenza del mese va alla conversione del coin op della *Sega* **Enduro Racer**.

L'*Activision* ha fatto un buon lavoro mantenendo una bella grafica e dei begli effetti. Anche se volare sui salti di un circuito vero è più divertente, "gli appassionati di motocross con **Enduro Racer** si divertiranno", assicura Rossetti. Ma questo vale solo per la versione per Spectrum: quella per Commodore, infatti, recensita il mese seguente, si è presa un misero 33%.

E' finito così il quinto atto dell'Anno del Signore 1987 ...

## GIUGNO

Nel numero di giugno dell'edizione inglese c'era una cassetta omaggio contenente due giochi e una colonna sonora audio di Rob Hubbard. Evidentemente la redazione si spiegò male e molti lettori inglesi provarono a caricare il lato B della cassetta! No comment sullo stato delle loro orecchie dopo l'ascolto.

Per questo mese cinque Giochi Caldi. Il primo era **Zolix**, della *Firebird*, una variante sul tema di **Qix** incredibilmente semplice e altrettanto accattivante. "Ho dovuto confiscare tutti i joystick per avere il tempo sufficiente a recensire questo maledetto gioco" confessa Julian.

Due Giochi Caldi per due simulazioni sportive. Il primo è **Mean 18** della *Accolade* che si è meritato la qualifica quale 'miglior gioco di simulazione' da parte dell'Associazione Editori Software americani. "E' un gioco veramente completo che riesce a soddisfare anche le esigenze del golfista professionista" commenta l'infaticabile Rossetti.

Il secondo va a **GFL Championship Football** della *Gamestar* : "Il football americano è lo sport che in assoluto ha ricevuto il maggior numero di conversioni: **GFL** è sicuramente quella più convincente" e, aggiunge BMV, "garantisce partite al cardiopalma".

Altro premiato, **Metro-Cross** della *US Gold/Namco* un'ottima conversione dell'omonimo gioco da bar.

Un altro affare arrivò col nome di **Gods and Heroes** (84%) un eccellente gioco di piattaforme della *Power House* che Julian definisce "difficile, frustrante e accattivante tanto quanto il suo predecessore".

Nel mese delle messi c'erano anche due *tie-in* di ispirazione cinematografica. Il primo era **Masters of the Universe** della *US Gold*. La fantasia dei programmatori non si è sbizzarrita molto e il gioco è risultato un guazzabuglio a metà strada tra un platform game e un adventure che ha preso un misero 44%."Benedette licenze!" esclama Rignall "Una volta Signore dell'Universo il povero vecchio He-Man si è ora ridotto a fare lo sprite in un platform/arcade/adventure game di pessima qualità."

Miglior sorte è invece toccata a **The Great Escape** (90%), il *tie-in* della *Ocean* che, novelli Steve Mc Queen, vi chiude in un campo di concentramento nazi dal quale dovete fuggire.

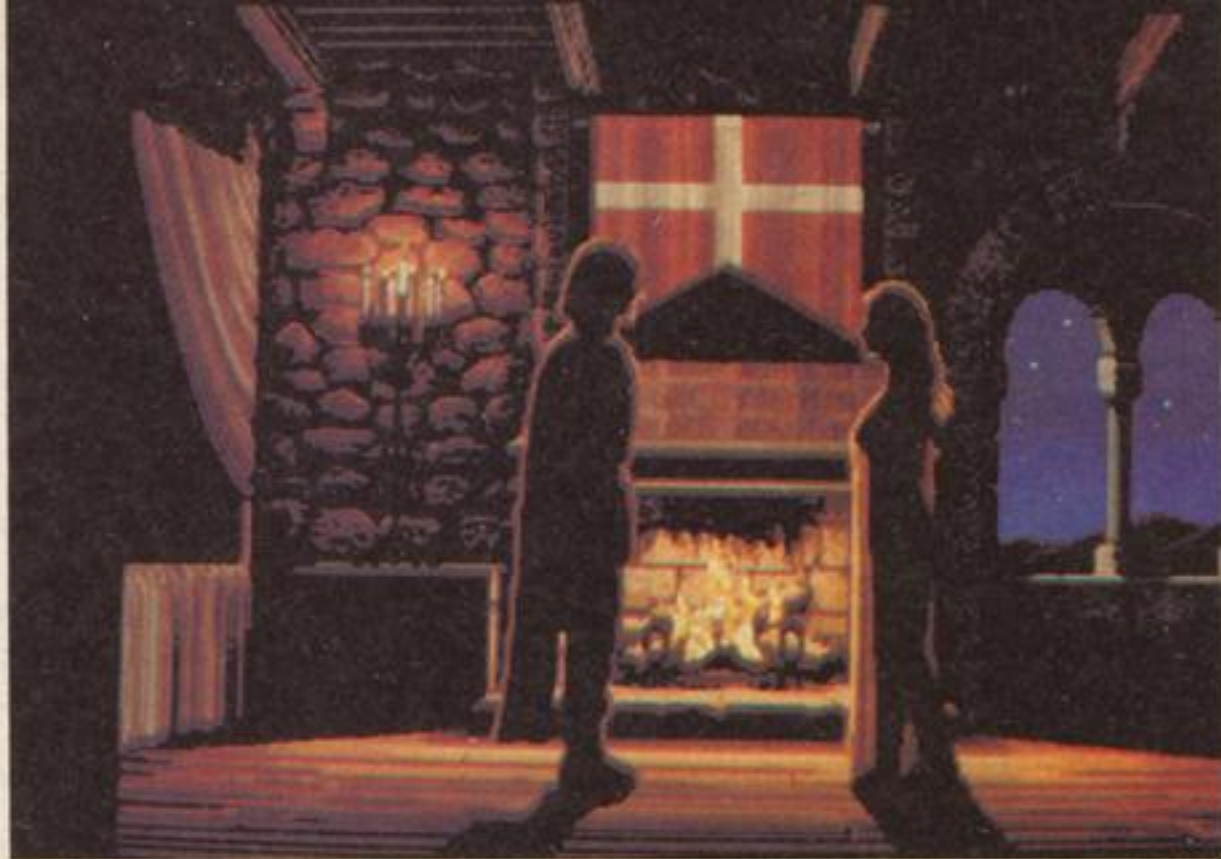
**Nemesis the Warlock**, il violento gioco della *Martech* che si ispira a un fumetto di 2000 AD, non rappresenta fedelmente i personaggi originali ma è ugualmente divertente. "Guar-dare crescere la catasta dei corpi... è una soddisfazione da non credere!" grida Paul Sumner pieno di gioia.

Un altro seguito, anzi seguito del seguito, deludente è stato **Auf Wiedersehen Monty** della *Gremlin Graphics*. Il terzo gioco della talpa ha ricevuto una gelida accoglienza perché era molto simile, sia nell'azione di gioco che nella grafica, ai suoi predecessori. "Una formula vecchia e consumata con un nuovo prezzo" brontola Gary Penn: "**Auf Wiedersehen Monty** ... e che liberazione!".

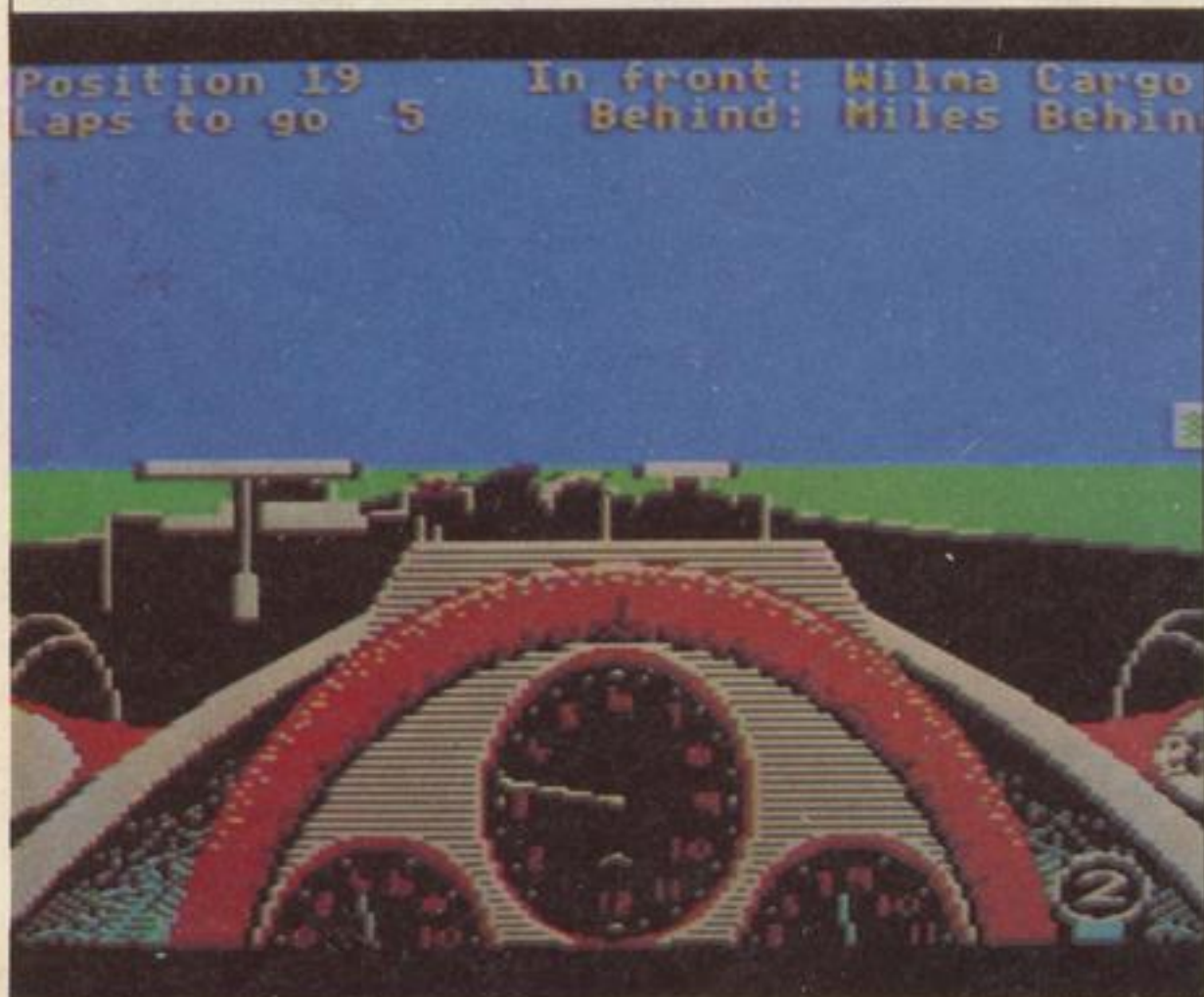
Dopo molto molto tempo, ha fatto di nuovo capolino l'australiana *Melbourne House* tentando di ripristinare la sua reputazione di software house leader del mercato con **Doc the Destroyer**. Non ce l'ha fatta e Doc si è preso un miserabile 32%. "In **Doc the Destroyer** ci sono due sezioni" spiega Sumner: "un debole picchia-duro e un ancor più debole 'adventure'". Julian, più succinto: "Che noia ...".

Per gli amanti dei dati e delle tabelle, nel numero di Giugno c'era una guida completa al software recensito nei primi 12 numeri di Zzap! Mentre, per gli amanti della potenza di calcolo, entrano a far parte della grande famiglia di Zzap! i 68000: Atari ST e Amiga in testa.

# LUGLIO-AGOSTO

In Inghilterra a Luglio pioveva e si chiedevano se l'estate sarebbe mai arrivata, da noi faceva caldo e con 32 giochi recensiti ci preparavamo alle meritate vacanze sotto l'ombrellone.
Con gli auspici della Ocean arrivò il successo della *Sensible Software*, **Wizball**, e divenne una leggenda nello spazio di una mattinata. "Finalmente qualcosa di cui entusiasmarsi! **Wizball** è una ventata di aria fresca per i nostri vecchi computer" delirava Paul Sumner.
Gioco Caldo di luglio per il terzo della serie di **Leaderboard**: **World Class Leaderboard**. Presenta molti elementi in più e ci sono quattro percorsi nuovi: tre basati su famosi percorsi mondiali (St Andrews, Doral Country Club e Champion Cypress Creek) e il quarto (The Gauntlet Club) appositamente disegnato dalla *Access* per mettere alla prova fino in fondo le capacità dei golfisti di **Leaderboard**.
Un altro numero tre era rappresentato da **Spy Vs Spy III: Artic Antics** che ha ricevuto una duplice accoglienza: Julian ha ammesso che "gli piace moltissimo" ma Gary confessava che si è "un po' stufato della serie di Spy". Il risultante globale di 75% è stato un compromesso.
Mago Merlino è stato fulminato da **Bureaucracy**, una strana avventura nata dall'unione dei talenti di Douglas Adams, autore di **Hitch Hiker's Guide To The Galaxy**, e degli specialisti della *Infocom* che ha vinto un Gioco Caldo al 90%. Il vecchio Barbabianca ha indirizzato la bacchetta magica sulla seconda parte della trilogia di **Lord Of The Rings** della *Melbourne House* ma 55% non si può dire che fosse granché, "Credo che non sia destinato a ripetere il successo dei suoi predecessori" puntualizzò.
Con 88% c'era il mistery game della *US Gold* **Killed Until Dead**. "Decisamente un sano investimento per dei detective in erba" dice Julian Rignall. La *Palace* ha suscitato molte discussioni con **Barbarian** per la pubblicità di Maria Whittaker. Ma alla fine alla redazione è piaciuto "Wow! Sembra proprio di essere in un mattatoio" si entusiasma l'assatanato Rignall, "schizzi di sangue, teste decapitate sbudellamenti, gobbi che portano via i cadaveri". Una nuova società, la *Starlight*, fa il suo ingresso ufficiale con due giochi un po' scadenti: **Dogfight 2187** con 41% e **Greyfell**, un lentissimo arcade adventure in prospettiva a cui è stato assegnato un misero 30%. Dovete ammettere che l'inizio non era dei migliori, ma il tempo le ha dato ragione... Sul lato delle conversioni ufficiali di giochi da bar Luglio/Agosto vantava un quartetto decisamente mediocre. **Mario Bros** dell'*Imagine* ha preso 55% ed è stato considerato da tutti una conversione deludente. **Karate Champ**, il nonno di tutti i picchia-duro, convertito per il 64 dall'*Americana*, non era niente di speciale. E ancor peggio era **Tag-Team Wrestling** della *US Gold* il cui 25% era fin troppo. **Mag Max** della *Imagine* "Rischia di farvi venire un esaurimento nervoso" dice Rossetti affibbiandogli uno scarso 32%.
A risollevarci il morale ecco **The Last Ninja** della *System 3*: 90% e un buon bollino di Gioco Caldo.
A un passo dal bollino anche **Goldrunner** (88%), un tipico spara-e-fuggi in stile Uridium realizzato dalla *Microdeal*, e **Thing Bounces Back** (89%) che vede tornare sugli schermi la molla più pazza del mondo.
Speciale sulle migliori simulazioni di football americano e - udite! udite! - fine del fumetto.
Dulcis in fundo, Luglio/Agosto segna il passaggio di Zzap! all'elettronica: da questo numero il giornale viene scritto, composto e impaginato interamente su computer.

# SETTEMBRE

Terminate le vacanze estive tocca ricominciare a lavorare e sulla copertina di Zzap! si staglia lo skateboard del tanto atteso **California Games** della *Epyx*: una delle simulazioni sportive più innovative e raffinate mai realizzate. Tutti i sei giochi sono molto belli e ogni redattore si scelse il suo preferito: Ciaràn (nuovo arrivato nella redazione inglese) il frisbee, Steve agguantava un dieci nel surf mentre Julian con l'hacky sack, ha raggiunto presto un punteggio strabiliante.
**California Games** ha ricevuto una meritata Medaglia d'Oro: "Se elencate tutte le superlatività scritte sulle precedenti realizzazioni della Epyx e le sommate potete arrivare a metà strada nel descrivere California Games" asseriva Steve. Ciaràn affermava che "le immagini e i suoni generati dal programma creano un'atmosfera incredibile" e Julian riassume così: "Raccomandarlo è una pura formalità".
Dalla *Firebird* è arrivato **Revs Plus** una simulazione automobilistica che mette il giocatore al comando di una Ralt 3 Novamotor. Nonostante il credibile 83% ci furono pareri contrastanti con Julian che pensava fosse "stupendo" e Ciaràn e Steve che non erano così favorevoli.
Mentre il Mago Merlino era alle prese con il Gioco Caldo della *Infocom* **The Lurking Horror**, la *CRL* editava **Oink!** il gioco ufficiale dell'omonimo fumetto. Con i suoi tre divertentissimi sottogiochi "Oink! è uno dei più strani fumetti apparsi recentemente e il gioco sembra seguirne le orme nel mondo del gioco elettronico" osserva Gary Penn.
Gioco Caldo per **Defender of The Crown**, il gioco di simulazione della *Cinemaware* convertito per 64 dalla *Mirrorsoft*.. "Con quattro personaggi da interpretare e tre diversi punti di partenza **DOTC** è quello che ci vuole!"
Di fianco alle megaproduzioni dei 68000 ecco un supplemento di sei pagine dedicato al software per il C16, il popolare cuginetto del C64. Di programmi ce n'erano per tutti i gusti: da **Summer Events** a **Way of the Tiger**, da **Terra Cognita** a **Skyhawk**, da **Ace** a **Video Poker**.
Due le conversioni: **Slap Fight** dell'*Imagine* e **Quartet** dell'*Activision*. Mentre il gioco a scorrimento verticale dell'*Imagine* si accaparra un bel 80%, **Quartet**, una brutta conversione assai carente nell'azione di gioco, si prende un fin troppo generoso 15%. Due i *tie-in* di ispirazione fumettara: **Road Runner** (74%) della *US Gold* e **Les Passagers du Vent** (89%) della *Infogrames*. "Se vi fate co-

gliere impreparati Wil parte come un treno e vi cattura prima che possiate reagire" diceva Paul del maledetto bipede; "Amate i fumetti e i videogiochi? **Les Passagers du Vent** fa sicuramente al caso vostro" diceva Rossetti dell'adventure francese.
La *Melbourne House* ha tentato la fama e la fortuna con **Wiz** (33%) ma ha mancato completamente il bersaglio. "Chi spenderebbe 18.000 lire per questo gioco?" si domandava Julian, "Non certo io". Questo è stato l'ultimo gioco realizzato dalla *Melbourne House* prima di venire acquistata dalla *Mastertronic*.

## OTTOBRE

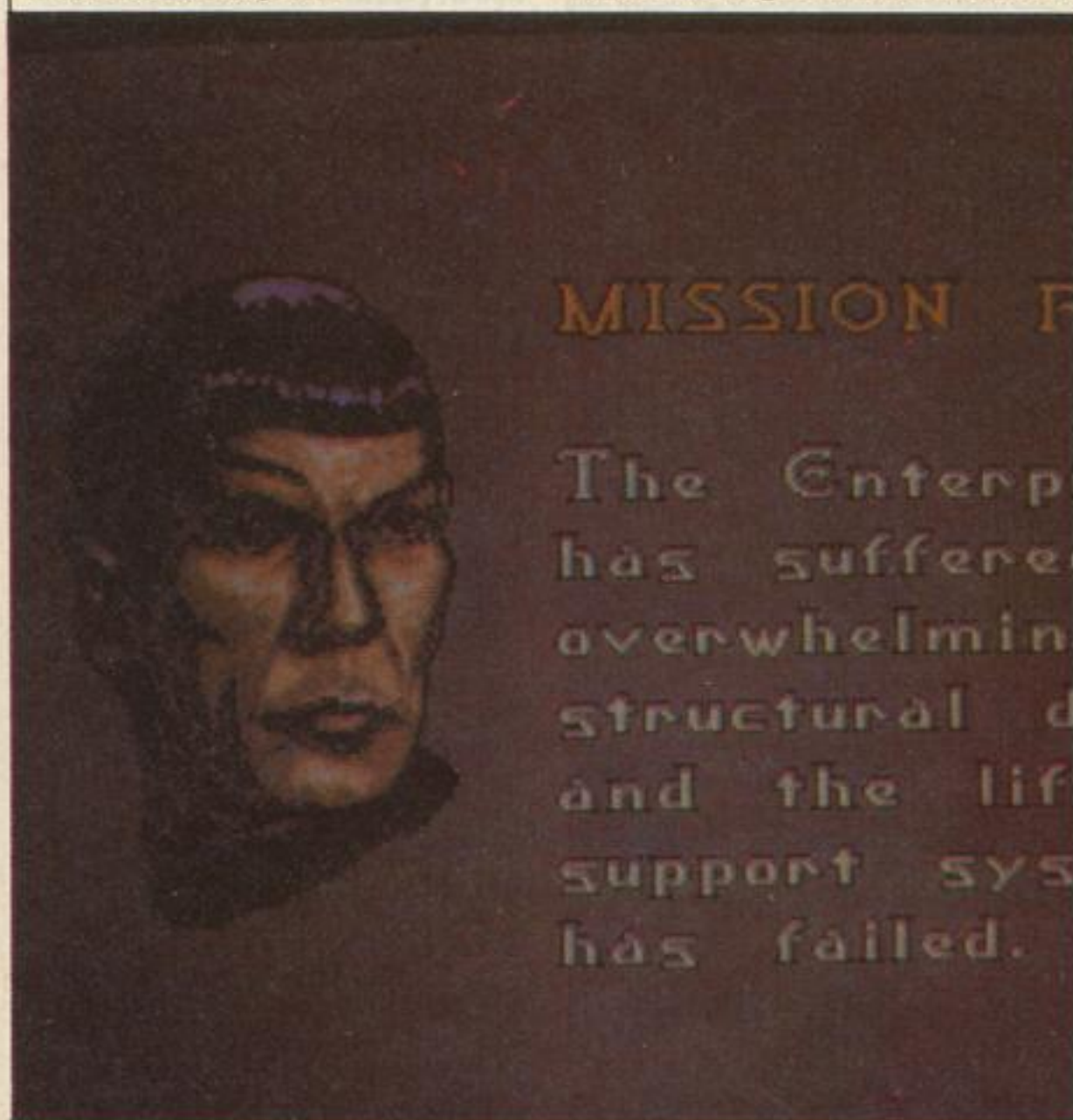
Zzap! saluta Ottobre con una stupenda copertina di Oli Frey che illustra **Shoot'em up Construction Kit**: viene solo annunciato, ma si prevedono grandi cose ...
Il principale avvenimento del mese è stata l'uscita della stupenda conversione della *Firebird* **Bubble Bobble** con la sua stramba coppia di eroi: i brontosauri sputa-bolle. Il gioco è estremamente giocabile e, ancora una volta, il lavoro in redazione si è fermato. Siamo rimasti tutti favorevolmente colpiti da questo gioco e la Medaglia D'Oro è stata assegnata all'unanimità. Come ha puntualizzato Julian "E' uno dei più bei platform game di ogni tempo se non IL più bello". GL sollecita di "andare a comperarlo: vi godrete una grafica divertente, un sonoro strano, un'azione stravagante e, soprattutto, vi farete un sacco di risate". "Una licenza trionfale che non dovete perdere per nessuna ragione" urlava Ciaràn, con approvazione generale.
Il secondo vincitore del mese è stato il Gioco Caldo della *Starlight*, una software house che fino a questo momento aveva suscitato solo qualche mormorio. Si tratta di **Red LED**, uno spara-e-fuggi avventuroso ambientato in un immenso paesaggio 3D che ha immediatamente stuzzicato le fantasie di tutti. GL fu veloce nel commentare "Contiene alcune tra le più realistiche e fantasiose vedute panoramiche che abbia mai visto su un home computer". "**Red LED** è semplicemente geniale", esclama Julian aggiungendo "andate a comperarlo: è veramente qualcosa di speciale". Paul sintetizzò il pensiero di tutti: "Se la Starlight riesce a mantenere questo standard, venderanno giochi per un bel po". Un bell'elogio.
Il terzo premio del ricchissimo Ottobre è il seguito di **Crazy Comets** di Simon Nichol intitolato **Mega Apocalypse**. Questo frenetico spara-e-fuggi ha una grafica superba, una colonna sonora a cinque piste e degli effetti bellissimi che gli hanno valso un incredibile 96%. Anche se è un po' troppo difficile (potete fare dieci partite in altrettanti minuti) **Mega Apocalypse** si è meritato il bollino. "E' uno spara-e-fuggi per accelenza: non perdetelo" raccomandava Julian.
Il tondo eroe della *Gremlin Graphics* torna in **Rebounder** e, nonostante i pareri discordi, ha vinto un Gioco Caldo. I paragoni con l'originale erano inevitabili ma il commento di Julian ha ben sintetizzato l'opinione generale "**Rebounder** è riuscito a mantenere la giocabilità del suo predecessore ma è molto più flessibile e dovrebbe attrarre l'attenzione molto più a lungo di quanto **Bounder** abbia mai fatto".
La *Software Projects*, che dopo l'uscita di **Escape from Singe's Castle** se ne era rimasta tranquilla, ha visitato gli uffici di Zzap! portandoci **Star Paws**. Questo insolito gioco di caccia assomiglia a **Road Runner** e vanta una grafica carina e un incredibile scrolling parallattico. Ciaràn ne ha fatto un elogio appropriato: "La più bella raccomandazione che posso fare per questo gioco è che è uno dei pochi che abbiamo giocato perché volevamo e non perché dovevamo".
Un altro Gioco Caldo di questo prolifico ottobre è andato alla stupenda avventura illustrata della *Rainbird*, **Guild of Thieves** un eccellente programma che "combina le capacità di programmazione della *Magnetic Scrolls* con uno scenario più accessibile e degli eccellenti enigmi ... è un gioco che è destinato a diventare un classico".
L'ultimo Gioco Caldo è andato a **Football Fortunes** della *CDS Software*. Non è propriamente un gioco elettronico bensì un gioco di società moderato dal computer nel quale bisogna, naturalmente, far vincere alla propria squadra il campionato. Il gioco è in italiano e si basa sulle nostre squadre e sui nostri giocatori. "E' facile da giocare e ben studiato" diceva Rossetti e tranquillizzava i possibili acquirenti: "E' un po' caro, ma con le banalità che offre il mercato dei giochi di società questo è un gran investimento".
E così ottobre se ne è andato passando alla storia...

## NOVEMBRE

Altra infornata di Giochi Caldi per il mese di novembre.
**Internationl Karate +** della *System 3* ha segnato la rinascita dei picchia-duro bloccando il lavoro di redazione per un pomeriggio intero. Il maggior numero di mosse e i superbi fondali hanno fatto di **IK+** una vera chicca.
Il secondo picchia-duro del mese era la conversione di **Renegade** della *Ocean* che è riuscito a prendersi un Gioco Caldo.
E' arrivato l'ultimo gioco di Stavros Fasoulas prima di essere chiamato a servire la patria nell'esercito **finnico**: Quedex,un gioco raffinato e piacevole che sfida il giocatore in una serie di prove di abilità. Julian non poteva che tesserne le lodi "E' ben congegnato, molto originale e caldamente raccomandato a chiunque pensi di riuscire a reggerne il ritmo" mentre a Steve è piaciuto così tanto che già sognava un Quedex II.
A questi si è aggiunto il tanto atteso spara-e-fuggi di Andrew Braybrook **Morpheus** che è arrivato in ufficio accompagnato da accalorate discussioni. A qualcuno è piaciuto ad altri no ma tutti sono stati concordi nell'assegnargli lo status di Gioco Caldo. Steve è favorevole: "**Morpheus** è senza dubbio uno dei giochi costruiti con più cura di tutta la storia del 64" Julian, ambiguo, seggeriva "vivamente di provarlo prima di comperarlo" ma Ciaràn, come sempre, ha l'ultima parola: "Fatevi un favore e comperatelo appena potete".
L'ultimo Gioco Caldo è stato assegnato a **Summer Events** della Anco : sette discipline sportive, nel miglior stile della Epyx, realizzato per C16. "Un gioco sportivo di questa qualità per C16 sinceramente non

l'avevo ancora visto" confessa BMV e conclude: "Obbligatorio, assolutamente da non perdere".
**Solomon's Key**, un bel gioco di piattaforme, ha perso per un pelo il titolo di Gioco Caldo così come **Enlightenment Druid II** della Firebird.. Tra gli economici un gioiellino che si è meritato la Medaglia d'Argento: **Joe Blade** il gioco spara-e-cerca della Players .

## DICEMBRE

In previsione dell'ormai prossimo natale uno speciale a tutto smanettamento: i migliori joystick sul mercato!
Il capodanno si avvicina e la redazione è invasa di giochi di altissima qualità: tre Medaglie d'Oro e quattro Giochi Caldi pronti pronti per i regali sotto l'albero!
**Shoot'em Up Construction Kit** della *Outlaw* ha strappato gli applausi e, dopo aver paralizzato la redazione, ha ricevuto immediatamente una Medaglia d'Oro. Cercando di allontanarsi dal computer i redattori si sono sperticati in adulazioni: "**The Shoot'em Up Construction Kit** è una pietra miliare nella storia della programmazione" ha esclamato Rignall. La seconda Medaglia d'Oro è andata alla conversione della *Elite* **Buggy Boy**: la sua straordinaria azione di gioco e la velocità incredibile l'hanno reso il beniamino di tutti.
A completare il trio delle Medaglie d'Oro c'era **Nebulus** un sorprendente titolo della *Hewson*. Uscito senza alcuna promozione o pubblicità, questo insolito gioco di piattaforme a rotazione ha letteralmente travolto la redazione.
Anche i Giochi Caldi erano ben rappresentati in questo mese di dicembre: **Maniac Mansion**, **Bangkok Knights**, **Zig Zag** e **Star Trek**, "Un gioco che resterà negli annali dei computer giochi", mentre una Medaglia d'Argento veniva assegnata al classico **Beach Head II** rieditato nei budget.
E con questo arriviamo ai giorni nostri. Visto che il 1987 ce lo siamo ormai lasciati alle spalle possiamo solo sperare che il 1988 ci darà abbondante pane per i nostri denti ... o dischetti per i nostri computer!

# WESTERN GAMES

**Ariolasoft, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera. Per C64.**

Hey ragazzi, siete stanchi di tutte quelle simulazioni sportive? Allora provate questa nuova simulazione multi evento di vecchi passatempi del selvaggio West della Ariolasoft.

Dopo aver scelto l'opzione per uno o due giocatori, si affronta il primo evento - braccio di ferro - nel quale il giocatore siede di fronte al suo avversario, mano nella mano. La forza del braccio si ottiene tirando indietro il joystick a tempo con un "muscolometro" che pulsa ritmicamente. Vince chi costringe l'avversario a toccare il tavolo con il dorso della mano in una serie al meglio dei cinque incontri.

L'evento successivo consiste nello sparare a bicchieri di birra. I due contendenti sono fianco a fianco e, al segnale, devono estrarre rapidamente la loro pistola e sparare. Il più veloce vince, dopodiche si cambiano i bicchieri e se ne mettono di più piccoli. Vince il giocatore che riesce a colpire cinque centri di fila: se l'avversario interrompe la sua serie, si deve ricominciare tutto da capo.

Il terzo evento è il ballo: un passatempo che richiede che il giocatore esegua col joystick uno schema di movimento molto complesso, seguendo il velocissimo tempo dettato dal pianista. Chi non riesce a stare al passo è obbligato, oltre a dare partita vinta all'avver-sario, a pagare da bere al pianista.

Il successivo passatempo consiste nel centrare con uno sputo la sputacchiera dell'avversario. I partecipanti si mettono uno di fronte all'altro, davanti ad una sputacchiera. Entrambi mordono un grosso pezzo di tabacco, lo masticano smanettando il joystick, e infine cercano di sputarlo nella sputacchiera dell'avversario modificando l'angolo di lancio.

Il compito successivo è proprio da cowboy: i due giocatori si sfidano in una gara di mungitura di una mucca. Vince chi riesce a mungere una pinta di latte nel minor tempo possibile. L'azione di mungitura richiede una sequenza di otto comandi del joystick che devono essere eseguiti a ritmo con i movimenti delle mammelle.

Infine, nell'ultimo evento i giocatori siedono ad un tavolo per mangiare, con l'obiettivo di finire prima dell'avversario una scodella di stufato. Ciascuna azione dell'intero processo è sotto controllo, compresi l'uso del cucchiaio e gli atti del mangiare e del deglutire.

S.J

**Mi sa che i programmatori stanno esaurendo le idee per le simulazioni sportive, visto che l'aspetto competitivo di Western Games è tenue, per dirla con un eufemismo. Gli eventi sono presentati magnificamente, con della grafica e dell'animazione brillanti, ma sfortunatamente la giocabilità è carente a causa dello strano modo di controllo. La complessa serie di comandi necessaria per iniziare la più semplice delle operazioni è scoraggiante. Questo gioco non dovrebbe presentare grosse difficoltà per la maggior parte dei giocatori, ma se siete inclini alla frustrazione, statene alla larga.**

J.R

**Dopo avere visto la colorata e dettagliata grafica, ho pensato che era tempo di divertirsi con un altra leccornia multi evento. Sfortunatamente il mio entusiasmo è durato poco. Benché Western Games presenti alcune idee insolite e originali, il super-complesso modo di controllo rende il gioco un lavoro, più che un divertimento. Un gioco impegnativo va bene, ma quando passi il tuo tempo a cercare di muovere il joystick e premere il pulsante in una sequenza che non ha alcuna rassomiglianza con l'azione su schermo, il gioco diventa frustrante e noioso. Se siete disposti a fare pratica, penso che Western Games possa essere divertente, ma non lo metterei tra i primi della lista.**

**Non posso fare a meno di pensare che è stato speso troppo tempo a rendere questo gioco "carino" invece di preoccuparsi della giocabilità. Alcuni eventi, come la mungitura, sono ridicolmente pedanti e richiedono di mantenere un ritmo perfetto per diversi minuti: il che non è proprio un gran divertimento. Non dà la sensazione che state controllando il vostro personaggio, piuttosto che state seguendo uno schema predeterminato. In altre aree, il gioco è mediocre, con un sonoro discreto e alcuni quadri d'animazione per ciascuna scena. Credo che la ragione per cui non si vedono molti giochi basati su questo tipo d'azione è perché è difficile rendere divertente una cosa simile e non ci sono riusciti neanche i programmatori della Magic Bytes.**

*Cosa? Una simulazione su computer della mungitura di una mucca??*

**PRESENTAZIONE 75%**
In genere adeguata, ma sminuita dalla apparente mancanza di un'opzione di fine gioco.

**GRAFICA 88%**
Stupenda grafica di qualità in stile cartoni animati con un mucchio di animazione subliminale per migliorarne l'effetto globale.

**SONORO 67%**
Alcuni decenti effetti sonori e appropriata musica western.

**APPETIBILITA' 53%**
Modo di controllo estremamente complesso con cui bisogna familiarizzare prima di poter fare qualunque progresso.

**LONGEVITA' 61%**
I sei eventi dovrebbero offrire un decente, anche se frustrante, impegno.

**GLOBALE 68%**
Un gioco multi evento insolito e a volte super-complicato con un fascino limitato

N.B. La recensione è stata fatta sulla versione disco di Super Star Soccer. La versione su cassetta è molto meno interessante perchè consente di giocare una sola partita.

# Gary Lineker's SUPER STAR SOCCER

Gremlin Graphics, disco L.25000, cassetta L.18000 solo joystick. Per C64.

Dopo l'Hockey la Mindscape ci prova con il calcio. **Super Star Soccer** è il nuovo titolo della linea Sport Time, presentata in Europa dalla Gremlin con la speciale sponsorizzazione del capocannoniere del Mundial messicano Gary Lineker.

La struttura è simile a quella dell'Hockey: il vostro compito è quello di guidare una squadra di calcio verso la prima divisione, senza trascurare la coppa. Il torneo è suddiviso in 4 divisioni come nel campionato inglese. Inizialmente vi consigliamo di scegliere INIZIARE UNA NUOVA LEGA: in questo modo potete dare il nome che preferite alla squadra, scegliere il numero di partite per stagione (15 o 7) e il territorio (Inghilterra o Stati Uniti?!?). La prima stagione è quella più difficile perchè i giocatori non sono molto abili e avete a disposizione pochi punti trading (250) per gli scambi sul mercato. Come nell'Hockey i punti trading sono indispensabili per migliorare la propria squadra con la preparazione pre-campionato e tramite lo scambio dei giocatori. I primi punti conviene investirli in giovani calciatori di 17 anni. Le caratteristiche di ogni atleta sono indicate dall'abilità (*skill* - velocità e agilità), età (*age* -resistenza), infortunio (*injury* -giornate fuori squadra) e il ruolo (*position* - il giocatore nella posizione giusta rende di più). Prima di ogni incontro bisogna disporre la squadra sul campo dando ai vari giocatori il loro ruolo.

Fulvio Bernardini diceva: "Datemi un portiere saracinesca e uno che la butta dentra e vincerò lo scudetto". In **Superstar Soccer** più o meno dovete fare lo stesso garantendovi un ottimo portiere e un centravanti veloce . Questi due giocatori sono gli unici che possono essere controllati direttamente con il joystick.

Il menù principale permette di conoscere la situazione del campionato con i punti trading a disposizione, il riassunto di tutte le stagioni disputate da ogni squadra con partite vinte, pareggiate e perse, goal fatti e subiti, lo schema delle partite di coppa (impropria-mente chiamati playoff), i risultati dell' ultima giornata, la composizione della varie divisioni.

Prima di ogni partita avete uno schermo menù che vi consente di decidere la durata di un incontro, il colore della maglia e se lasciare il controllo del portiere e dell'allenatore al computer. Un portiere con uno *skill* alto rende al massimo se gestito dal computer mentre facendo l'allenatore potete determinare la tattica migliore e il comportamento degli altri giocatori controllati dal computer.

Ogni volta che l'arbitro fischia un fallo o perchè la palla esce dal rettangolo di gioco potete intervenire sulla tattica della vostra squadra. Avete a disposizione 3 formazioni di attacco e 4 di difesa e potete sostituire uno o due giocatori e cambiare la disposizione della squadra sul campo.

Al termine di ogni stagione le prime due squadre di ogni divisione vengono promosse e le ultime due retrocesse. Quindi ha inizio un nuovo anno con nuovi punti trading per migliorare la squadra verso la conquista dello scudetto e eventualmente della coppa.

BMV

**Finalmente ho trovato il calcio elettronico che fa per me. Nonostante sia un po' troppo americano è sicuramente la migliore simulazione disponibile sul mercato. E' molto più facile vincere con il Soccer che all'Hockey. Un consiglio: controllate bene il drive perchè se il programma si pianta mentre state caricando una partita, perderete per forfait, un secco 2 a 0 a tavolino senza il petardo.**

**"Che bello ragazzi" direbbe José Altafini se venisse chiamato a commentare una partita di Super Star Soccer. Rovesciate spettacolari, scambi di prima, colpi di testa sono alcune delle azioni che ammirate durante una partita. Ma le soddisfazioni migliori vengono dalla possibilità di partecipare a un torneo molto complesso e affascinante con continui scontri. In 11 stagioni sono riuscito a raggiungere la prima divisione vincendo tre coppe e uno scudetto. Peccato che ora la mia squadra ha quasi un'età media di trent'anni e non regge più il ritmo. Devo decidermi a investire i soldi degli abbonamenti.**

**PRESENTAZIONE 71%**
Le istruzioni non sono il massimo della chiarezza e il gioco ha un sistema di caricamento molto lungo.

**GRAFICA 79%**
Splendidi alcuni effetti e movimenti dei vari giocatori, portiere compreso.

**SONORO 40 %**
Pochi effetti con fischio dell'arbitro, boato del pubblico e calcio del pallone.

**APPETIBILITA' 85%**
Se capite velocemente i trucchi e le tattiche e avete una buona squadra..

**LONGEVITA' 89%**
... riuscirete a aprire un ciclo come quello dell'Inter di Herrera, del Milan di Rocco, della Juve di Trapattoni e del Napoli di Maradona.

**GLOBALE 85%**
Infortuni, calcio mercato, tattica, scudetti, coppe e retrocessioni. In questo calcio c'è proprio tutto, manca solo il Totocalcio e il Totonero.

AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

*TRE* PER C 64/128
*TRE* PER MSX

N. 12
NOVEMBRE 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

LA PROVA
Zoram il guerriero

non
perdetele!

# Adventure

**Una retrospettiva sull'anno appena trascorso apre la rubrica dell'avventura di questo mese, ma non mancano certo le recensioni. Le novità di questo mese sono due nuovi titoli della Infocom,** Plundered Hearts **e** Nord and Bert Could not Make Head nor Tail of It.

# UN ANNO AVVENTUROSO

## Il 1987 visto con gli occhi dell'Arlecchino

Il 1987 non è stato proprio un gran anno per i giochi d'avventura.
C'è stato un continuo rivolo di giochi Infocom, che peraltro contano quasi zero per coloro che non hanno un disk drive, anche se non sempre all'altezza. **Ballyhoo** e **Nord and Bert** non saranno forse tra i migliori giochi della Infocom, ma è bello che ci sia una società dedicata esclusivamente alle avventure. **Lurking Horror** e **Plundered Hearts** sono invece due titoli che certamente verranno definiti dei "classici".
Mi accorgo che ho probabilmente fatto infuriare la Magnetic Scrolls e la Level 9, ma vediamo quante avventure hanno pubblicato quest'anno. . . la Magnetic Scrolls una (non contando **Jinxster** che non ho ancora giocato), la Level 9 tre (contando **Silicon Dreams** che è una riscrittura della trilogia **Snowball**). Non molto se si considera che la Infocom riesce a garantire sia la qualità che la quantità. Detto ciò, le società degli Austin e di Anita Sinclair producono in effetti dei bei giochi. . . anche se passano lunghi intervalli tra l'uno e l'altro. Per il 1988 hanno promesso di pubblicare molti più titoli.
La US Gold e la Adventuresoft hanno pubblicato un discreto numero di titoli durante l'87. In febbraio è uscito **Kayleth**, seguito poi da **Masters of the Universe** in aprile e da **Temple of Terror** in agosto, entrambi due giochi divertenti che credo meritavano voti leggermente più alti di quelli datigli dal mio predecessore. Tutti e tre contenevano della grafica attraente (che aggiungeva qualcosa all'atmosfera del gioco), un parser più che adeguato e un mucchio di cose da fare e vedere. Sono abbastanza impegnativi

anche se a volte la struttura di gioco è un po' incerta.
Il 1987 è stato l'anno del **GAC**, il buon vecchio programma della Incentive che ha consentito ai cosiddetti autori d'avventure di usare comandi come GET ALL o EXAMINE IT, nonché di disegnare immagini (infantili). Il prodotto finito può essere poi venduto al pubblico, di solito a prezzi da estorsione. Non è colpa del **GAC** però, ma degli autori privi di immaginazione.
In marzo sono usciti i primi titoli per l'etichetta Medallion della Incentive (di cui non abbiamo parlato perché non sono distribuiti in Italia, ndr), **Apache Gold** e **Winter Wonderland** che, ad essere onesti, non erano niente di eccezionale anche se ci provavano. In dicembre sono arrivati **Zodiac** e **The Secret of Life** che sono anch'essi piuttosto bruttini: contengono infatti tutte quelle cose che fanno un brutto adventure: morti improvvise, descrizioni e immagini scadenti.
Non voglio andare oltre se non dire che non capisco perché uno voglia inserire immagini infantili quando la memoria disponibile è appena sufficiente per creare un decente adventure di solo testo.
A questo punto è d'obbligo citare Rod Pike e la sua avventura intitolata **Frankestein** (pubblicata dalla CRL). Anch'essa è stata scritta con il **GAC** e dimostra cosa si può fare quando ci si impegna a creare o adattare una storia. So che è stata la CRL ad aggiungerci la grafica e il sonoro, ma la storia di base era identica a quella che è stata poi pubblicata. Era ben pensata, magnificamente evocativa e piacevole da giocare.
Rod ha mostrato la strada a tutti i potenziali autori d'avventure che usano programmi-autore come il **GAC**. Attendiamo ora il suo nuovo gioco che dovrebbe avere una buona dose di licantropia
**GAC** è un ottimo programma-autore e personalmente non vedo l'ora che esca **GAC Plus**. Speriamo che ispiri trame più originali e complicate invece della solita ribollita di storie trite e ritrite.
Prima di chiudere sono costretto a deprimervi ancora un po' menzionando **The Shadows of Mordor!**
Quanti di voi si sono svezzati su **The Hobbit**? Quanti di voi non vedevano l'ora che la Melbourne House facesse uscire il seguito del suo adattamento di **Lord of the Rings**? Quanti di voi erano delusi che ritardasse ad uscire? Poi ecco la seconda parte, **The Shadows of Mordor**. Certamente sarebbe stato un gran miglioramento rispetto alla prima parte: non c'era pericolo che la Melbourne House facesse uscire un gioco con struttura di gioco e contenuto che non fossero almeno pari a quelli di **The Hobbit**, vero? Siamo tutti corsi a comprarne una copia, con impanzienza l'abbiamo caricata e. . . forse la terza parte sarà meglio!
Questo nuovo anno però dovrebbe essere migliore. Non nasceranno probabilmente nuove case di software specializzate in adventure, ma la produttività di quelle esistenti dovrebbe migliorare. La Level 9 ha completato il suo programma-autore Kaos e ha diversi giochi in lavorazione, Anita Sincalir della Magnetic Scrolls ha promesso più titoli nel 1988 e la Infocom certamente manterrà almeno il suo ritmo di produzione attuale.
Insomma, forse non ci saranno nuovi autori nell'88, ma almeno dovremmo avere il meglio da coloro che sono oggi i maestri del genere.

**Se fossi antipatico vi lascierei nel vostro brodo. Fortunatamente per voi sono abbastanza simpatico e per provarvelo vi porterò con me nella . . .**

**GUILD OF THIEVES:** Il dipinto ad olio è l'unico di valore. Il dito dello scheletro aprirà il sarcofago. Nella stanza fangosa riflettete sul raggio. Per entrare nel castello aiutate l'uomo che porta il tronco.
**LEATHER GODDESSES OF PHOBOS**: Spaventate il topo con la foto della gattina. Per trasformare il principe in rana dovete chiudere gli occhi, tapparvi il naso con la molletta, tapparvi le orecchie, spalmarvi il balsamo per labbra dell'alieno morto e, infine, baciare il principe. La pozione amorosa deve essere messa solo nella vodka di Natasha. Per superare la pianta carnivora digitate HISS appena la vedete (grazie a Riccardo Rinaldi).
**PLUNDERED HEARTS**: Strappatevi il vestito e imbevete lo straccio nell'acqua per spegnere il fuoco nella Santabarbara.
**REBEL PLANET**: Per entrare nell'Università date un colpetto al cristallo con la forchetta. Piegate le sbarre della cella con la chiave inglese.
**LURKING HORROR:** Per aprire il muro di mattoni, provate dall'altra parte.
**FRANKESTEIN:** Sfregate il muro di ghiaccio e soffiate via i vostri guai, ma non stateci troppo vicino.

# PLUNDERED HEARTS

### Infocom, solo disco. Prezzo variabile.

Viaggiate con me nel tempo fino al XVII secolo, all'era romantica ma crudele in cui i Pirati erano i padroni del mare; ai giorni degli stupri, dei saccheggi e dello scorbuto, quando la sola visione del teschio e delle ossa incrociate mandava in paranoia anche i marinai più coraggiosi. Erano questi i giorni in cui bastava pronunciare il nome del Falcone, il terrore dei sette mari, per far tornare di corsa nel porto anche la ciurma più temeraria. Quest'ultima avventura della Infocom vi trasporta in questo periodo storico, nel quale dovete lottare e sopravvivere come meglio potete. . . nei panni di una donna.

Il fatto che in **Plundered Hearts** il personaggio che interpretate sia di sesso femminile non è così svantaggioso, data l'era in cui si svolge il gioco, come può sembrare a prima vista; l'idea funziona visto che l'eroina deve usare il cervello e non le mani. Ciò inoltre aggiunge *suspence* alla storia, se si pensa a come le donne erano trattate nel milleseicento-e-rotti, specialmente da chi avevano intenti poco raccomandabili.

La confezione contiene i soliti extra della Infocom, come una banconota da 50 ghinee e una lettera di Jean Lafond che spiega perché l'avventura si apre sullo *schooner* Lafond Deux diretto nelle Indie Occidentali. Sembra che vostro padre sia molto malato e abbia bisogno di voi per rimettersi in salute. Naturalmente non esitate a mettervi in viaggio. Purtroppo, prima di arrivare a destinazione, la nave viene attaccata dai pirati capitanati nientepopodimeno che dal Falcone e venite rapiti e portati a bordo del suo vascello.

Ma il Capitano Nick Jamison (il Falcone) non è l'uomo malvagio che le voci che circolano su di lui vorrebbero far credere. In realtà, traspare che questo alto, magro e piacente bucaniere (con gli occhi azzurri) ha sventato il piano nefasto di Lafond. Sembra che la lettera che avete ricevuto faccia parte di una tranello tendente a farvi cadere nelle grinfie del malvagio francese il quale, vi rivela il Falcone, ha catturato vostro padre e lo sta tenendo prigioniero nella sua villa nell'isola di Sinistra.

Nick vi dà una missiva, scritta da vostro padre, che conferma la sua versione, e vi prega di aiutarlo a salvare vostro padre e la sua compagna Lucy. Il compito diventa quindi chiaro: dovete raggiungere Sinistra, salvare vostro padre e Lucy e sconfiggere il perfido piano di Lafond.

Nick lascia la nave ancorata al sicuro al largo dell'isola di Sinistra e si avvia alla villa di Lafond per trattare. Ma che avventura sarebbe se lasciaste fare tutto a lui? Il vostro primo compito è di salvare la nave dalle subdole manovre di sabotaggio di un membro della ciurma del Falcone, che è in realtà una spia al soldo di Lafond; un essere perfido -anche per gli standard pirateschi- che porta il nome di Cruelly. Egli ha alzato l'ancora per far sì che la marea spinga la nave contro la barriera corallina e, per maggiore sicurezza, ha acceso un fuoco nella Santabarbara. Per passare oltre i pirati che si trovano sul ponte (i quali non sono proprio dei gentleman e farebbero su di voi, se vi vedessero, cose da pirati) e quindi salvare la nave sono necessarie freddezza e logica. Una volta che avete superato questo ostacolo, trovare la strada per la spiaggia è uno scherzo da ragazzi.

**Plundered Hearts** è un'avventura stupenda, carica di atmosfera, enigmi interessanti e situazioni tese. A volte mi dimenticavo che non stavo giocando in tempo reale ed ero lì a digitare furiosamente dei comandi prima che potesse succedere un disastro.

**Plundered Hearts** è un capolavoro di ambientazione e azione, pieno di arguzie tipiche da XVII secolo come mettere del laudano nel bicchiere del malvagio Conte, usare i lampadari come liane, trovare passaggi segreti e incrociare la spada con chiunque abbia una pezza sull'occhio.

Ci sono però un paio di cose irritanti nel gioco. Ad esempio, digitando SEARCH CABIN si ha la risposta: "You can't search a quarters", mentre digitando LOOK THROUGH THE CURTAINS si ottiene la risposta: "You can only tell the drapes is closed. . ." Sia chiaro che queste idiosincrasie non impoveriscono il gioco. Avendo già parlato un'altra volta della lentezza di accesso al disco, devo dire che i difetti di **Plundered Hearts** sono in effetti minuscoli.

L'autrice, Amy Briggs, ha ricreato questo periodo storico dopo aver letto romanzi d'avventura e fatto ricerche sulle navi e i costumi del XVII secolo. Da qui, la credibilità del gioco, la sua precisione e attenzione al dettaglio.

Questa è la prima avventura di Amy Briggs per la Infocom: speriamo vivamente che ce ne siano molte altre.

| | |
|---|---|
| **ATMOSFERA** | **94%** |
| **INTERAZIONE** | **91%** |
| **IMPEGNO** | **81%** |
| **GLOBALE** | **90%** |

# NORD AND BERT
## COULD NOT MAKE HEAD NOR TAIL OF IT

### Infocom, solo disco. Prezzo variabile

L'autore di **Ballyhoo** colpisce ancora. L'ultima avventura creata da Jeff O'Neil per la Infocom è un po' diversa dalla norma, per dirla con un eufemismo. **Nord And Bert Could Not Make Head Nor Tail Of It** (che in italiano significa Nord e Bert non riuscivano a raccapezzarsi) è una raccolta di otto brevi storie o scenari: le prime sette si possono affrontare in qualunque ordine, ma bisogna averle risolte tutte per poter entrare nell'ottavo scenario.

Tutte e otto le storie si svolgono nella città di Punster e il vostro compito sta nel risolvere scambi di iniziali, omonimi e vari altri giochi di parole. Ad esempio, nello scenario intitolato **Shopping Bizarre** il giocatore si trova davanti ad un frigorifero contenente il numero 22 congelato proprio sopra il numero 7; uno subito capisce che questa è, naturalmente, la formula del teorema di Pitagora e, digitando la parola PIE ("torta"), trasforma i numeri in una torta di frutta! La ragione per cui avviene ciò è per me un mistero ed è un mistero che certo non mi preoccuperò di risolvere.

Il genere di enigmi che si incontrano in **Nord** ecc. non sono né intelligenti né Infocom. Alcuni sono così semplici che uno si chiede se valeva la pena sprecare memoria per metterceli dentro.

Nello scenario **Play Jacks** trovate e prendete un oggetto che si chiama *Jack of all Traits* (un gioco di parole col modo di dire inglese *Jack of all Trades* che significa factotum, uomo tuttofare), che è, come il nome fa pensare, un aggeggio tuttofare in grado di eseguire diversi compiti. Uno di questi è cancellare il desolato pallore di una particolare locazione e per fargliela eseguire basta digitare il nome JACK FROST. Di impegno qui non si parla, non ci si sente fieri di aver risolto il problema né ci si sente spronati a passare alla locazione o allo scenario successivi per vedere quali sfide mentali contiene. La maggior parte degli enigmi sono o troppo facili o

parte degli enigmi sono o troppo facili o incredibilmente oscuri e tutti sono comunque stupidi. Mi hanno lasciato con la voglia di chiedermi "Perché tutto ciò?"
La creazione della mappa è resa obsoleta dalla presenza sullo schermo di tutte le locazioni accessibili da quella in cui ci si trova, alle quali si accede digitandone il nome. C'è un esteso sistema di aiuto a cui si può accedere in qualunque momento, contenente suggerimenti per ciascun problema ci si trovi ad affrontare. Sarà anche utile, ma appena ho cominciato ad annoiarmi (e non ci è voluto molto) ho preso ad usarlo in continuazione per arrivare alla fine del gioco il più in fretta e col minor sforzo possibile.
Potrei deliziarvi parlando anche di altri scenari come **Mousse**, **Box Boy** e **Worst Brat**, ma che senso avrebbe. Basti dire che in questa avventura ci sono tutti gli elementi che hanno reso famosa la Infocom - implementazione professionale, buon parser, dimensioni del gioco e interattività - ma dov'è l'avventura? **Nord** non è divertente, intelligente o interessante, ma è facilissimo da spegnere. A che gioco stanno giocando? Rileggetevi la recensione di **Plundered Hearts** per riacquistare fiducia nella Infocom.

| | |
|---|---|
| **ATMOSFERA** | **53%** |
| **INTERAZIONE** | **62%** |
| **IMPEGNO** | **53%** |
| **GLOBALE** | **57%** |

# Kayleth

**US Gold/Adventuresoft**

Il mese scorso vi ho lasciato all'interno dell'ascensore, a livello della superficie del pianeta Uscendo dall'ascensore vi trovate alla periferia di Zymoria. E' tempo di darsi una ripulita, lasciare i guanti, il pyxis e la piramide e indossare il distintivo. E' tempo di entrare a Zymoria e per farlo dovete andare a sud due volte e poi passare sotto l'arco.
Mentre lo attraversate, spuntano fuori degli spruzzatori che vi spruzzano addosso i raggi-rad, che sono inoffensivi per voi ma non per quelli che non sono protetti. Andate ancora a sud e prendete i Qnuts, poi andate a nord e ad ovest. All'interno del magazzino di *container* c'è un manuale. Prendetelo, leggetelo e prendete nota di quello che avete appreso, quindi lasciatelo. Esaminando i resti dell'astronave troverete il vostro vecchio alter ego Zyroniano, Yurek, ma attenzione non è il momento giusto per prenderlo e cercare di abbandonare la città (ricordate?, ci sono i raggi-rad). Andate ad est e poi a nord-ovest, quindi a nord nella landa desolata ed esaminate la terra: troverete un nodulo.
Esaminatelo e verrete a sapere che esploderà in caso di impatto. A nord c'è un cratere, nel quale potete entrare ed esaminarne le ceneri. Dovrebbe venire alla luce una sfera d'acciaio. Uscite dal cratere e lasciate la sfera dato che al momento non vi serve e poi tanto ritornerete di nuovo da queste parti. Andate ad ovest, poi giù e poi ad est fino all'entrata del tunnel, quindi entrateci dentro. VI trovate ora davanti ad una porta blindata che vi sbarra la strada. Inserite la cartuccia Masta nella fessura e sparate plasma contro la porta.
Andando ad est arrivate ad una piccola stanza con degli scaffali che dovrete esaminare attentamente. Fatto ciò, dovreste poter avere accesso ad un cubo, una tuta antispruzzo e una barra maleodorante. Prendete la tuta ed indossatela per proteggervi dal mare acido. Potrete usare uno *skimmer* parcheggiato nella locazione sottostante.
Una piccola occhiata all'imbarcazione, una volta a bordo, rivelerà che manca un fusibile. Inserite il fusibile (che dovreste avere,vero?) nell'imbarcazione e partite.
Arriverete su una spiaggia. Andate a sud-ovest e poi ad est e troverete delle rovine bruciacchiate. Esaminate il pietrisco e troverete una botola d'acciaio. Apritela (potete farlo perché avete il distintivo che vi ha dato Yagmok) e scendendo in cantina vi troverete faccia a faccia con Dribble. Devo lasciarvi in sospeso o devo dirvi che a Dribble piacciono i Qnuts? Ma, penso che vi lascierò in sospeso. . .

# La Posta del Mago

Ultimamente abbiamo ricevuto diverse lettere che stigmatizzavano la scomparsa del Mago dalle pagine dell'avventura. Per contro, manifestavano la loro antipatia per colui che era stato chiamato a sostituirmi, l'Arlecchino.
Il passaggio del testimone, in realtà, è avvenuto tra White Wizard e The Arlequin, cioé tra i due curatori inglesi della rubrica dell'avventura di ZZAP!.
Il cambiamento nell'edizione italiana è solo una necessità tecnica di impostazione e impaginazione della rubrica.
Il Mago, cioé il curatore italiano della rubrica, come vedete, c'è ancora. La rubrica della Posta del Mago, dopo un necessario periodo di ripensamento e meditazione, è tornata per rispondere alle vostre domande, per darvi consigli, per mettervi in contatto, per scambiare con voi pareri e opinioni sul mondo dell'avventura. E ricominciamo proprio con un'opinione interessante che avrebbe dovuto essere pubblicata mesi fa (me ne scuso con il lettore) se non ci fossero state cause di forza maggiore ad impedirlo. Scrive **Alberto Passalacqua**, "Hai mai considerato, e qui mi rivolgo a Mago Merlino non a White Wizard, nelle tue recensioni il punto di vista dei giocatori italiani? Voglio dire che per noi giocatori italiani andrebbe anche considerata la difficoltà aggiuntiva del dover tradurre (mentalmente o per iscritto) tutto quello che riguarda il gioco. Devi convenire che un gioco Infocom porta ad un grosso stress mentale supplementare (inteso come affaticamento) che i giocatori di madre lingua non hanno. Quindi non sempre noi giocatori nostrani scegliamo avventure grafiche solo per vedere bei disegnini, ma anche perché , senza che la qualità del parser ne abbiano a danno, esse sono meno "Verbose" e meno affaticanti di quelle esclusivamente testuali (Infocom contro Magnetic Scrolls). Insomma, Viva le avventure grafiche! ! e viva gli avventurieri italiani, che hanno molta, ma molta più fantasia dei colleghi d'oltre Manica. . . Vorrei sapere cosa ne pensi di questa mia idea e vorrei che anche gli altri avventurieri esprimessero la loro opinione".
Caro Alberto ho inserito la tua lettera alla prima occasione perché l'argomento da te sollevato è di fondamentale importanza per gli avventurieri italiani. Sono d'accordo con la tua opinione, ma vorrei non approfondire troppo l'argomento e lasciare la parola ad altri avventurieri. Forza ragazzi, se veramente volete che il Mago resti, scrivete e fatemi sapare il vostro parere. La discussione è aperta.
Prima di chiudere vorrei però difendere l'Arlecchino, da qualcuno definito 'quella faccia selvaggia dallo sguardo sadico". Direi che l'Arlecchino è forse più vicino all'immagine di un avventuriero di quanto non sia la mia persona. I giochi d'avventura sono una sfida sopratutto intellettuale, ma le azioni che compiono i personaggi di un'avventura sono più in sintonia con la prestanza e l'audacia dell'Arlecchino, che con la mia canuta e vetusta persona. Non vi pare?

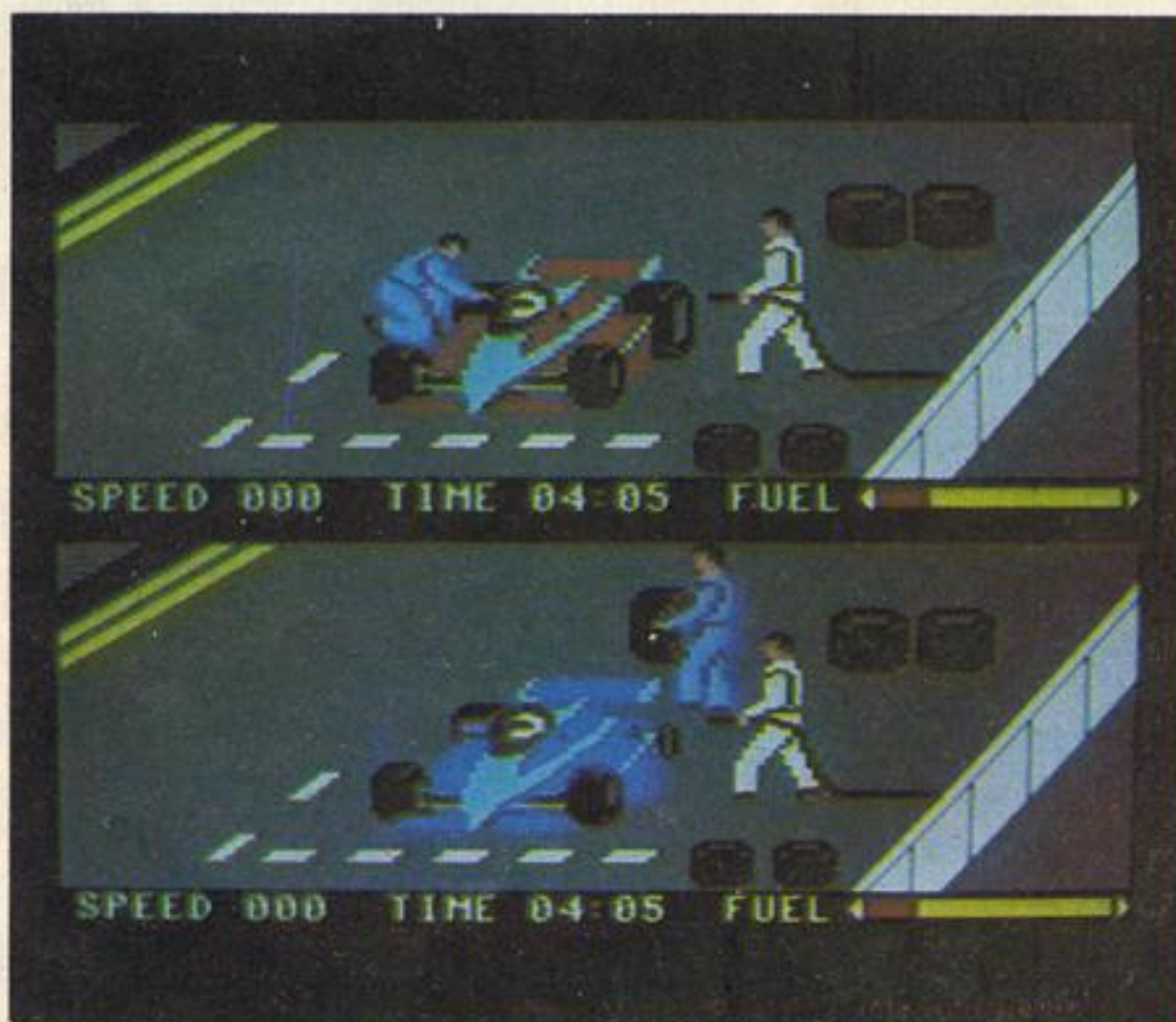
SPEEDKING ............
Con Microswitch
Anatomico, per una
presa "naturale"
SPEEDKING
KONIX
©1985
.....Ti regala un
gioco della GREMLIN
'THING'
BOUNCES BACK
CBM 64/128
Per i seguenti computer:
Commodore 64/128
Spectrum
MSX
Amstrad CPC
L. 29.000
konix
COMPUTER PRODUCTS
Distribuito da: LEADER Ditribuzione Via Mazzini,15 - 21020 CASCIAGO (VA) Tel. 0332/21 22 55

# RAGGI X N°2

**Il mondo delle compilation diventa sempre più variegato e complesso. Videogiochi vecchi e nuovi vengono riciclati e assemblati in raccolte più o meno convenienti. In alcuni casi si possono anche trovare alcuni inediti come nel caso di** Battleships **o** Daley Thompson Supertest **per C64. Julian Rignall esplora per la seconda volta questo settore sezionando le ultime compilation. Naturalmente non ha senso dare dei voti a Grafica e Sonoro di una raccolta e quindi tenendo conto della qualità della confezione e naturalmente dei giochi diamo per ciascuna compilation un voto Globale - che tiene in considerazione della Presentazione, Appetibilità, Longevità della raccolta.**

## POWER PACK

**Anco, due cassette L. 18000. Per C16/ Plus 4.**

Titoli:
**Pin Point** - una sorta di versione ridotta di **Spindizzy** molto più difficile da giocare. Il fattore divertimento aumenta con la perseveranza.
**Atlantis** - noioso spara-e-fuggi tra palombari e pesce spada.
**Panic Penguin** - la grafica è buona ma i comandi hanno spesso una risposta lenta: un derivato di **Pengo** giocabilissimo.
**European Cup Final** - otto squadre si affrontano per il torneo europeo di calcio. Opzione per uno e due giocatori. Già inserita nella compilation Sport
**Terra Nova** - uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale con una buona grafica.
**Speedboat Race** - una corsa fuoribordo tra le boe. Già inserita nella compilation Sport
**Minipeds** - versione molto veloce di uno dei primi videogichi della storia: **Centipede**.
**Thai Kendot** - tre livelli di difficoltà ed altrettanti livelli di gioco per questa boxe mista al karate. Già inserita nella compilation Sport
**Flight Path 737** - Forse l'unico simulatore di volo per il C16.
**Skramble** - Sufficiente conversione dell'omonimo arcade con una collisione tra gli sprite abbastanza penosa.

### GLOBALE 82%

Una raccolta veramente a buon mercato molti giochi dalle caratteristiche diverse.

## EPYX EPICS

**US Gold, due cassette L. 18.000, disco L. 25000. Per C64, Spectrum.**

Titoli:
**Summer Games** - il capostipite della popolare serie di giochi sportivi nonostante i suoi anni è sempre molto giocabile.
**Pitstop II** - un appassionante testa a testa automobilistico comprensivo di sosta ai box e interventi dei meccanici.
**Impossible Mission** - conosciuto anche come il più grande videogioco di tutti i tempi.
**Breakdance** - il punto debole di questa stupenda compilation.

### GLOBALE 94%

Tre classici sempreverdi e un divertente gioco di breakdance aggiunto per far numero.

## ELITE COLLECTION

**Elite, cassetta L.25000, disco L.29000. Per C64, Spectrum.**

Titoli:
**Bomb Jack** - tremenda versione del classico coin-up.
**Frank Bruno's Boxing** - una variante di **Punch-Out** non eccessivamente irresistibile.
**Commando** - accettabile conversione dell'arcade a scorrimento verticale.
**Airwolf** - gioco di esplorazione multi-direzionale appassionante anche se un po' datato.
**Paperboy** - deludente conversione con grafica e azione scadenti.
**Bomb Jack II** - molto meglio del suo predecessore.
**Battleships** - inedito. Molto giocabile ma alla lunga troppo limitato.
**Ghost 'n Goblins** - stupenda conversione di un classico da bar.

### GLOBALE 62%

Molto vario ma sfortunatamente contiene troppi giochi deludenti. Come se non bastasse ha un costo superiore alla media.

## LIVE AMNO

**Ocean, cassetta L.18000, disco L.25000. Per C64, Spectrum.**

Titoli:
**Army Moves** - spara-e-fuggi attraente ma molto impegnativo.
**Rambo** - musica superba, ma il gioco è privo di spessore, varietà e irresistibilità.
**Green Beret** - una conversione di grande qualità.
**Top Gun** - non fu mai pubblicato a prezzo pieno e vedendolo si capisce il perchè: l'azione e semplicistica e inevitabilmente noiosa.
**Great Escape** - ottima prospettiva isometrica per questa avventura ambientata durante la guerra in un campo di prigionia tedesco.

### GLOBALE 67%

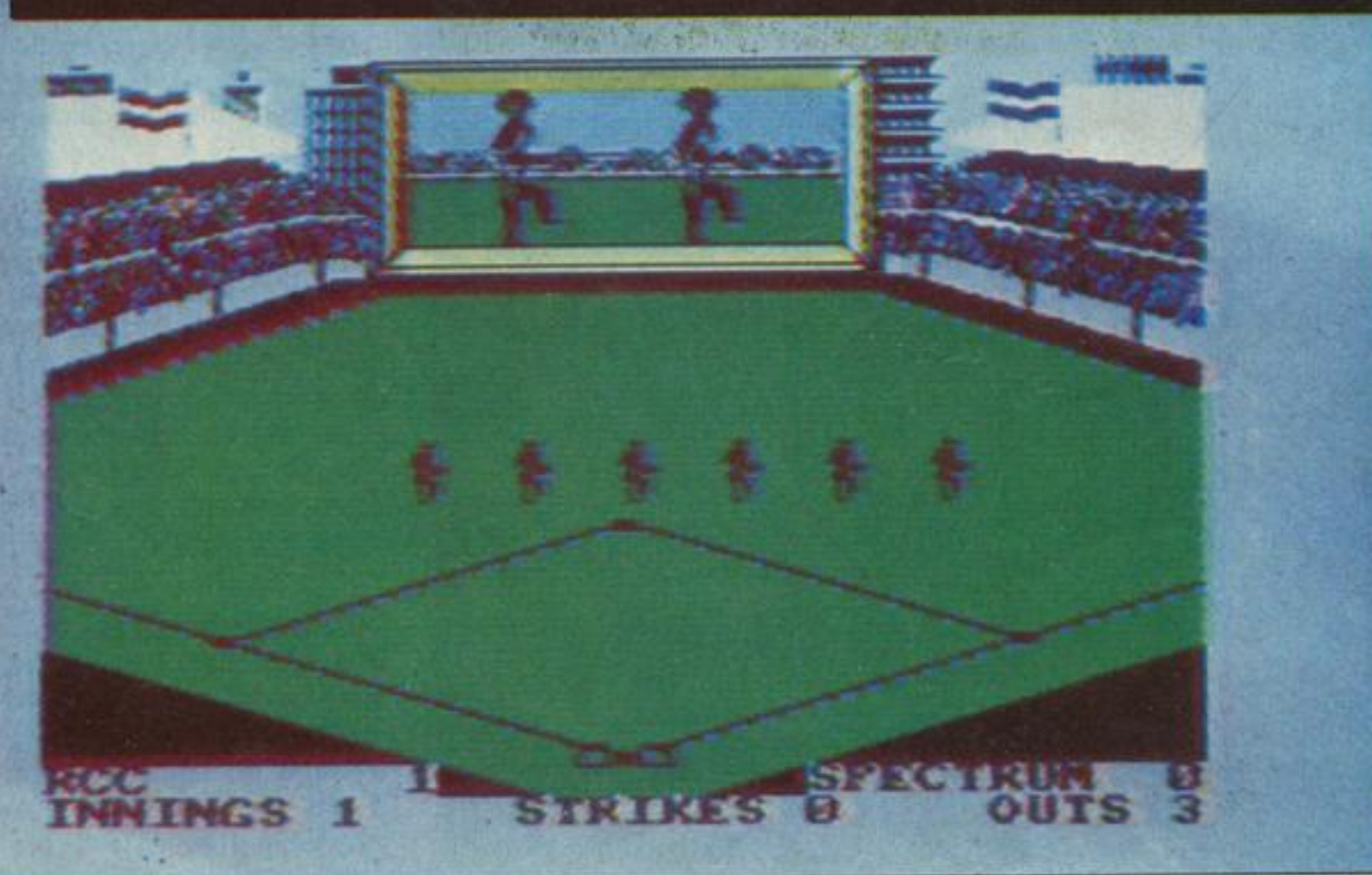
Una raccolta interessante con più bassi che alti.

## GAME, SET AND MATCH

**Ocean, quattro cassette L. 29000, disco L.25000. Per C64, Spectrum, Amstrad.**

Titoli:
**GBA Basketball** (Activision) - una simulazione di basket due contro due poco eccitante.
**Hypersports** (Imagine) - buona conversione del vecchio arcade pigia-il-bottone-a-manetta della Konami.
**Snooker** (Visions) - antica e disastrosa simulazione con grafica patetica e movimento della biglia poco credibile.
**Ping Pong** (Imagine) - decente conversione di un mediocre arcade.
**Super Soccer** (Imagine) - spaventosa simulazione di calcio con orribile metodo di controllo e grafica debole.
**Barry McGuigan's Boxing** (Activision) - simulazione di boxe stagionata ma non invecchiata.
**Tennis** (Psion) - appassionante e giocabile simulazione di tennis.
**Jonah Barrington's Squash** (New Generation) - manca di atmosfera e ha una ridicola sintesi vocale.
**World Series Baseball** (Imagine) - anche se sta cominciando a perdere qualcosa, WSB mantiene il suo fascino nonostante gli anni.
**Daley Thompson's Supertest** (Ocean) - il gioco non è mai stato realizzato prima per il C64: un'attesa che non ci ha fatto soffrire.

### GLOBALE 75%

Un gran numero di giochi sportivi variabili dall'eccellente al deprimente.

## MAGNIFICENT 7

**Ocean, cassetta L. 25000, disco L.29000. Per C64, Spectrum, Amstrad.**

Titoli:

**Head over Heels** - incredibile avventura dinamica a prospettiva isometrica di dimensioni epiche.

**Wizball** - spara-e-fuggi surreale che si è guadagnato il titolo di Gioco Caldo.

**Arkanoid** - grande conversione di questa variante di **Breakout** con abbondanza di optional e buona giocabilità.

**The Great Escape** - vedi **Live Amno.**

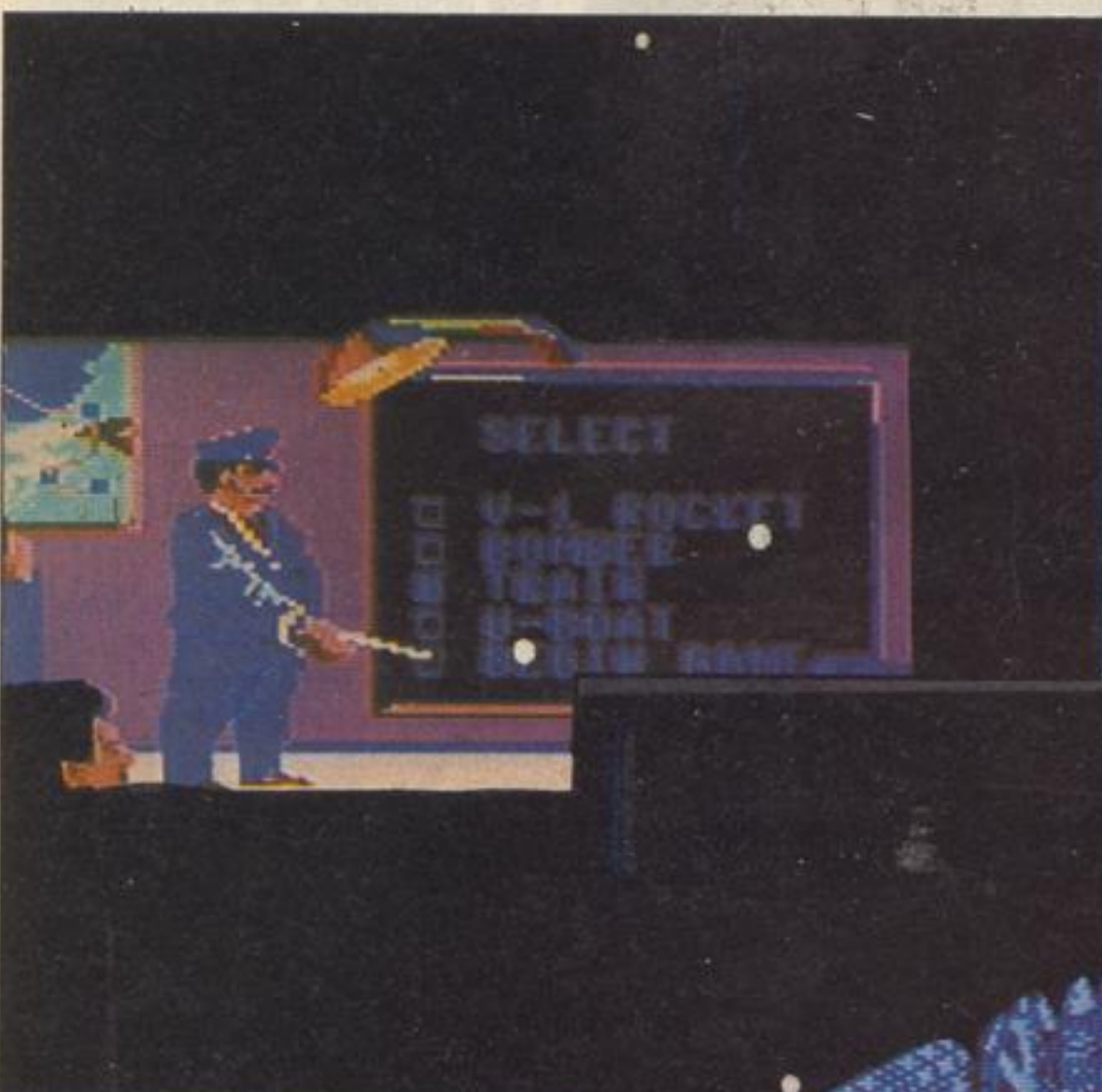
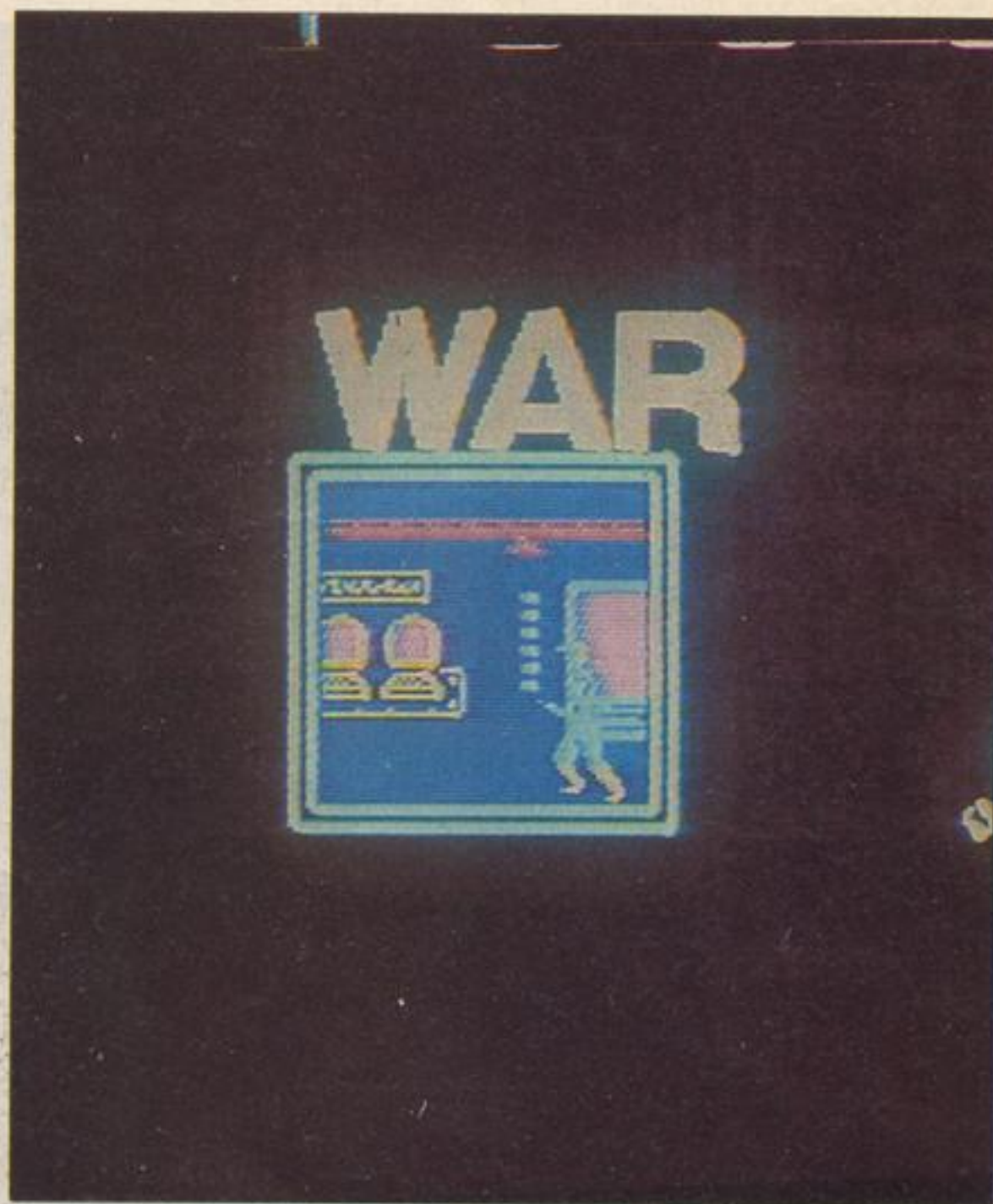
**Frankie Goes to Hollywood** - accattivante azione in stile pop-art con una notevole varietà di stili di gioco.

**Cobra** - un gioco patetico tratto dal film omonimo: inetto in tutti i sensi (migliore la versione per Spectrum).

**Short Circuit** - azione noiosa e ammosciante.

**Yie Ar Kung-Fu** - semplice ma incisivo picchiaduro.

### GLOBALE 91%

Chissà perché "Magnificent 7" quando i giochi sono 8. Cinque ottimi giochi e tre così così, ma nel complesso merita un posto nella vostra collezione.

## SOLID GOLD

**US Gold, cassetta L. 18.000. Per C64, Spectrum, Amstrad.**

Titoli:

**Gautlet** - conversione con diversi bug ma estremamente giocabile.

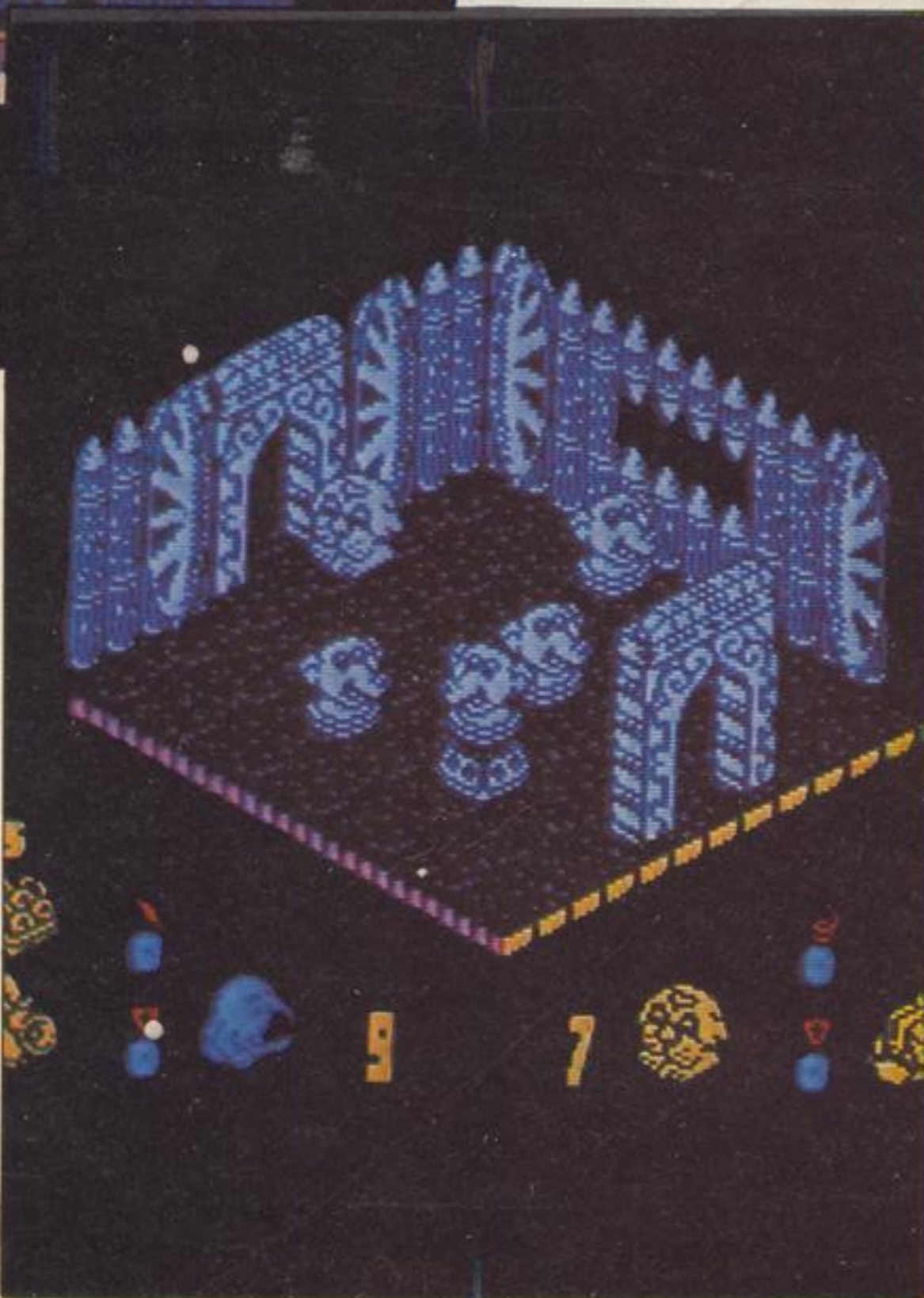
**Ace of Aces** - prendete il cielo e volate in questa emozionante missione a bordo di un caccia bombardiere Mosquito.

**Learderboard** - la famosissima simulazione di golf.

**Winter Games** - il più deludente tra i giochi della serie Games ma ugualmente appassionante.

**Infiltrator** - brillante, ma difettoso, arcade diviso in tre parti.

### GLOBALE 93%

Una compilation molto varia con un ottimo standard globale di giocabilità.

## TEN GREAT GAMES

**Gremlin Graphics, due cassette L.25000, disco L.29000. Per C64, Spectrum, Msx.**

Titoli:

**Avenger** - una miscela di arti marziali, **Gauntlet** e avventura dinamica.

**Future Knight** - avventura dinamica a scorrimento multi direzionale poco interessante.

**Krakout** - sufficiente clone di **Breakout** con 100 schermi.

**Bounder** - interessante *platform game* a scorrimento verticale.

**Footballer of the Year** - interpretazione elettronica del gioco da tavolo.

**Trailblazer** - corsa per due giocatori alla guida di una pallina.

**Highway Encounter** - originalissimo spara-e-fuggi.

**Monty on the Run** - *platform game* un po' arcaico con un pizzico di avventura arcade.

**West Bank** - divertente ma limitato gioco di reazione.

**Jack the Nipper** - noiosa avventura dinamica.

### GLOBALE 93%

Una compilation molto varia con molti giochi per trascorrere molte ore divertenti. Nessuno dei giochi è scarso e tutti offrono una garanzia di giocabilità. Tutto sommato ne vale la pena.

## 6-PAK

**Elite, due cassette L.18000, disco L.25000. Per C64, Spectrum, Amstrad.**

Titoli:

**Batty** (Elite) - un gioco in stile **Breakout** abbastanza originale da divertirvi.
**Lightforce** (FTL) - un frenetico sparatutto a scorrimento verticale.
**Shockway Rider** (FTL) - insolito e interessante picchiaduro a scorrimento parallattico.
**International Karate** (System 3) - splendido picchiaduro superato solo dalla recente seconda versione.
**Into the Eagles Nest** (Pandora) - una variante militare sul tema **Gauntlet** con ottima giocabilità.
**Ace** (Cascade) - simulazione di volo e di combattimento molto realistica e coinvolgente.

### GLOBALE 90%

Un'ottima miscela di giochi eccellenti con una piccola caduta di tono rappresentata da **Batty**.

## POWER PACK

**Anco, tre dischi L. 29000. Per Amiga.**

Titoli:

**Picture Puzzle** - alcune immagini da ricostruire alla scassaquindici.
**Memory** - un gioco alla Mike Bongiorno per l'ora di pranzo che vi da poche soddisfazioni.
**One Check** - un solitario mangia pedina poco accattivante.
**Back Gamon** - buona versione del classico gioco per uno due e ... zero giocatori (computer contro computer).
**Persecuter** - uno spara-e-fuggi spaziale con 68 livelli.
**Shotting Star** - versione di **Asteroid** sufficientemente penosa.

### GLOBALE 38%

Nel complesso poco interessante e conveniente solo per il prezzo.

## COMPUTER HITS 4

**Beau Jolly, cassetta L. 18000. Per C16/ Plus 4.**

Titoli:

**Lazerzone** (Ariolasoft) - un classico arcade game firmato Jeff Minter dove oltre alla prontezza di riflessi è richiesta una certa coordinazione.
**Dirty Den** (Probe) - un *platform game* in stile **Jet Set Willy** dove si paga il più piccolo errore.
**Demolition** (Anco) - una semplice variazione sul tema **Breakout** simile a **Krakout**.
**Berks** (Crl) - il primo della trilogia **Berks** con un solo schermo e abbastanza noioso.
**Autozone** (Players) - una via di mezzo tra **Moon Buggy** e **Wonderboy**. Carino.
**Hypeforce** (Ariolasoft) - l'azione di questo spara-e-fuggi è originale ma noiosa.
**Berks 2** (Crl) - un gioco labirinto che richiede tattica e colpo d'occhio.
**Timeslip** (English) - tre giochi in contemporanea derivati da **River Raid**, **Skramble** e **Jet Set Willy**. Divertente.
**Atlantis** (Anco) - vedi **Power Pack**.
**Tazz** (Bubblebus) - noiso eliminatutti in stile **Robotron**.
**Startbust** (Ariolasoft) - più pretenzioso di **Hyperforce** e meno irresistibile.
**Berk 3 (They're Angry!)** (Crl) - il terzo capitolo di questa lunga storia. Derivato da **Shamus**.

### GLOBALE 85%

Selezione varia di videogiochi sufficentemente appasionanti.

## FIVE STAR 3

**Anco, cassetta L.18000. Per C16/ Plus 4.**

Titoli:

**Voidrunner** (Ariolasoft) - un altro prodotto di Jeff Minter. Un **Centipide** spaziale multicolore.
**The Way of exploding fist** (Melbourne house) - discreta versione di uno dei primi picchia-duro per micro.
**Pin Point** (Anco) - vedi **Power Pack**.
**Trizons** (Bubblebus) - uno spara e fuggi poco impegnativo con una grafica discreta.
**Hellgate** (Ariolasoft) - un classico spara-e-fuggi tratto dal Vic 20.
**Bubble Trouble** (Players) - Un sonoro competente e una grafica semplice ma colorata abelliscono questo gioco semplice ma molto stimolante ambientato in un lavandino.
**Legionnaire** (Anco) - Un derivato di **Commando**, con una buona grafica ma scarsa giocabilità.

### GLOBALE 79%

Una buona selezione con alcuni giochi di grande qualità.

## SUMMER GOLD

**US Gold, due cassette L. 18.000. Per C64, Spectrum.**

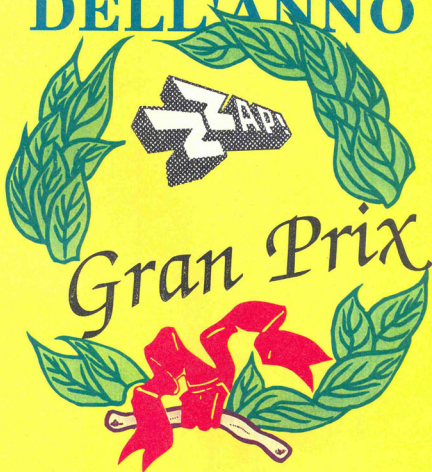
Titoli:

**10th Frame** - grafica superba e giocabilità convincente per questa simulazione di bowling.
**Impossible Mission** - vedi **Epyx Epics**.
**Dambusters** - monotona missione aerea per bombardare fabbriche tedesche durante la seconda guerra mondiale.
**Rebel Planet** - avventura testuale basata sull'omonimo libro-gioco.
**Bruce Lee** - divertente miscela di picchiaduro e avventura dinamica.
**Beach Head II** - l'incredibile seguito di **Beach Head** con grafica e sintesi vocale eccezionali.

### GLOBALE 85%

Un gradevole pot-pourri di generi con una buona varietà di giochi per un divertimento a lungo termine.

Tu sei a posto, il motore è forte, la ragazza stupenda, un pieno di super e una strada tutta tua ... adesso tocca a te ...!
Schema dalla versione Amstrad.
Out Run™
Schema dalla versione CBM64/128.
START
Schema dalla versione Spectrum.
Schema dalla versione Atari ST.
Ecco il massimo nella simulazione di sport automobilistici, la sfida assoluta ai tuoi nervi e riflessi. Senti il vento nei capelli, e la pressione dell'accelerata, mentre sgassi per strade e autostrade, con una bella ragazza vicino e gli spazi aperti davanti. Assapora l'allegria e l'eccitazione di guidare una potente auto sportiva, in questa stimolante prova a cronometro, dove la tua saldezza di nervi e il tuo senso di coordinazione vengono esasperati fino ai limiti. OUT RUN nella versione a gettone è stato un enorme successo nelle sale giochi. Questa simulazione per computer, rispecchia quello spettacolo emozionante.
CBM 64/128
CASSETTA DISCETTO
SPECTRUM 48/128
CASSETTA
AMSTRAD
CASSETTA DISCETTO
ATARI ST
DISCHETTO
La macchina sarà una realtà per il tuo computer il 10 Dicembre*
*La versione Atari sarà disponibile più tardi
Con la colonna sonora originale della versione a gettone.
SEGA
GO! Media Holdings Ltd., (ITALIA)
U.S. GOLD
Via Mazzina 15 21020 Casciago (Va)

# VOTATE PER I MIGLIORI GIOCHI DELL'ANNO

Finito il 1987 é il momento di tirare le somme e di far sapere a software house, programmatori e distributori cosa ne pensate delle loro produzioni, del loro lavoro. Il Gran Prix 87 vi dà la possibilità di esprimere le vostre preferenze in modo articolato su i vari generi e sulle caratteristiche specifiche dei videogiochi apparsi durante l'anno, sul migliore programmatore e sulla software house che a vostro parere ha giocato meglio le proprie carte.
Compilate il modulo che trovate sul retro e speditelo al più presto in redazione dove tutti i dati verranno inseriti in uno speciale database che ci aiuterà ad analizzare i risultati e ad eleggere le star del software gioco del 1987.

I risultati verranno pubblicati sul numero di Marzo, e speriamo di poter consegnare i premi alle compagnie e ai programmatori vincenti qui in Italia.
Lo ZZAP! Gran Prix é gemellato con lo ZZAP! Reader's Awards dei nostri colleghi inglesi di cui vi faremo conoscere i risultati.
Per i meno intuitivi ecco un paio di indicazioni per compilare con successo il modulo.
Inserite negli appositi spazi il nome del programma e della software house, assicurandovi che l'anno di registrazione dei prodotti sia il 1987.
Non é obbligatorio riempire tutti gli spazi. Se pensate che non esistano candidati di vostro gradimento lasciate vuota la casella. Le varie categorie ci sembrano espresse in modo chiaro, forse é il caso di spendere due parole sul "Premio Stato dell'Arte che va attribuito al gioco maggiormente innovativo a livello concettuale e come soluzioni grafiche e di animazione.
Una volta completato il modulo tagliatelo all'altezza del tratteggio o fotocopiatelo. Vi preghiamo di compilarlo in MAIUSCOLO.

**MIGLIOR GIOCO IN ASSOLUTO**

Titolo e Software House

**MIGLIOR GIOCO DI PIATTAFORME**

Titolo e Software House

**MIGLIOR SPARA E FUGGI**

Titolo e Software House

**MIGLIOR CONVERSIONE DA COIN-OP**

Titolo e Software House

**MIGLIOR ARCADE ADVENTURE**

Titolo e Software House

**MIGLIOR ADVENTURE**

Titolo e Software House

**MIGLIORE SIMULAZIONE**

Titolo e Software House

**PREMIO STATO DELL'ARTE**

Titolo e Software House

**MIGLIORE GRAFICA**

Titolo e Software House

**MIGLIORE COLONNA SONORA**

Titolo e Software House

**MIGLIORI EFFETTI SONORI**

Titolo e Software House

**MIGLIOR PROGRAMMATORE**

**MIGLIORE SOFTWARE HOUSE**

**IL GIOCO MENO DIVERTENTE**

Titolo e Software House

**Spedite il tagliandone a ZZAP! GRAN PRIX 1987, c/o Studio Vit, Via Ausonio, 27 - 20123 Milano.**

Nome ..............................

Cognome ..............................

Indirizzo ..............................

CAP .............. Città ..............................

Buon Anno! Avete digerito il panettone o il pandoro? Avete brindato a San Silvestro? Allora siete pronti per affrontare altri 12 mesi intensi che vi saranno allietati dai consigli, trucchi e imbrogli di Top Secret. Un appuntamento quello di questo mese quasi speciale con succosi "imbrogli" per giochi che sono ancora molto caldi. Per il prossimo numero, nel mese del Carnevale, pochi scherzi e soprattutto mappe e soluzioni come quelle di Barbarian, Detective, Labirinth e Maniac Mansion.
Un doveroso ringraziamento ai numerosi lettori che ci hanno inviato il materiale.
L'indirizzo per spedire trucchi e consigli è:
ZZAP! Top Secret
via Ausonio 27
20123 MILANO

## ARKANOID (Imagine)

Una piccola dimenticanza (bell' eufemismo ndr.) ci ha permesso di scoprire che molti lettori di Zzap! possegono l'Msx.
Il breve listato pubblicato sullo scorso numero mancava della linea più importante, finita chissà in quale angolo della nostra laser.
Comunque il breve listato era il seguente:

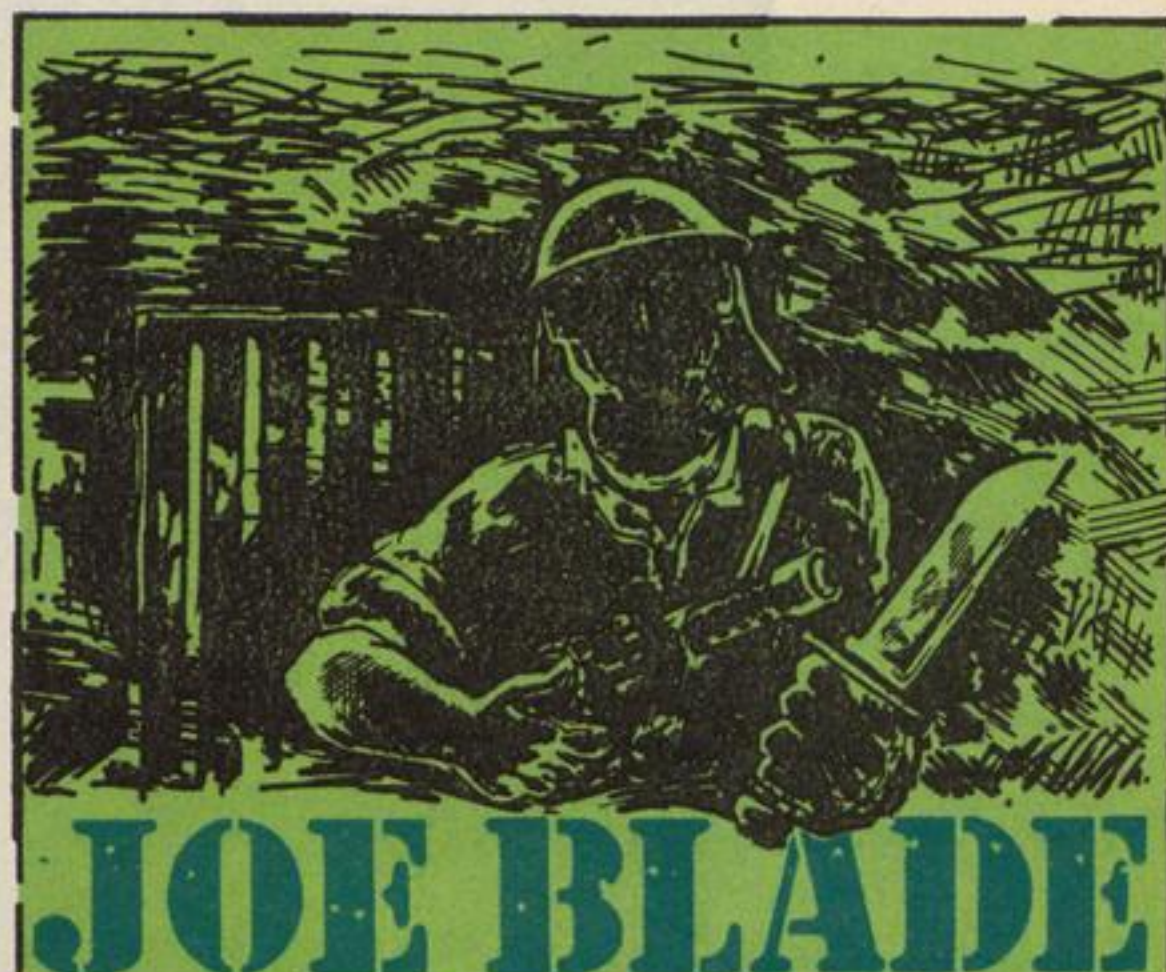
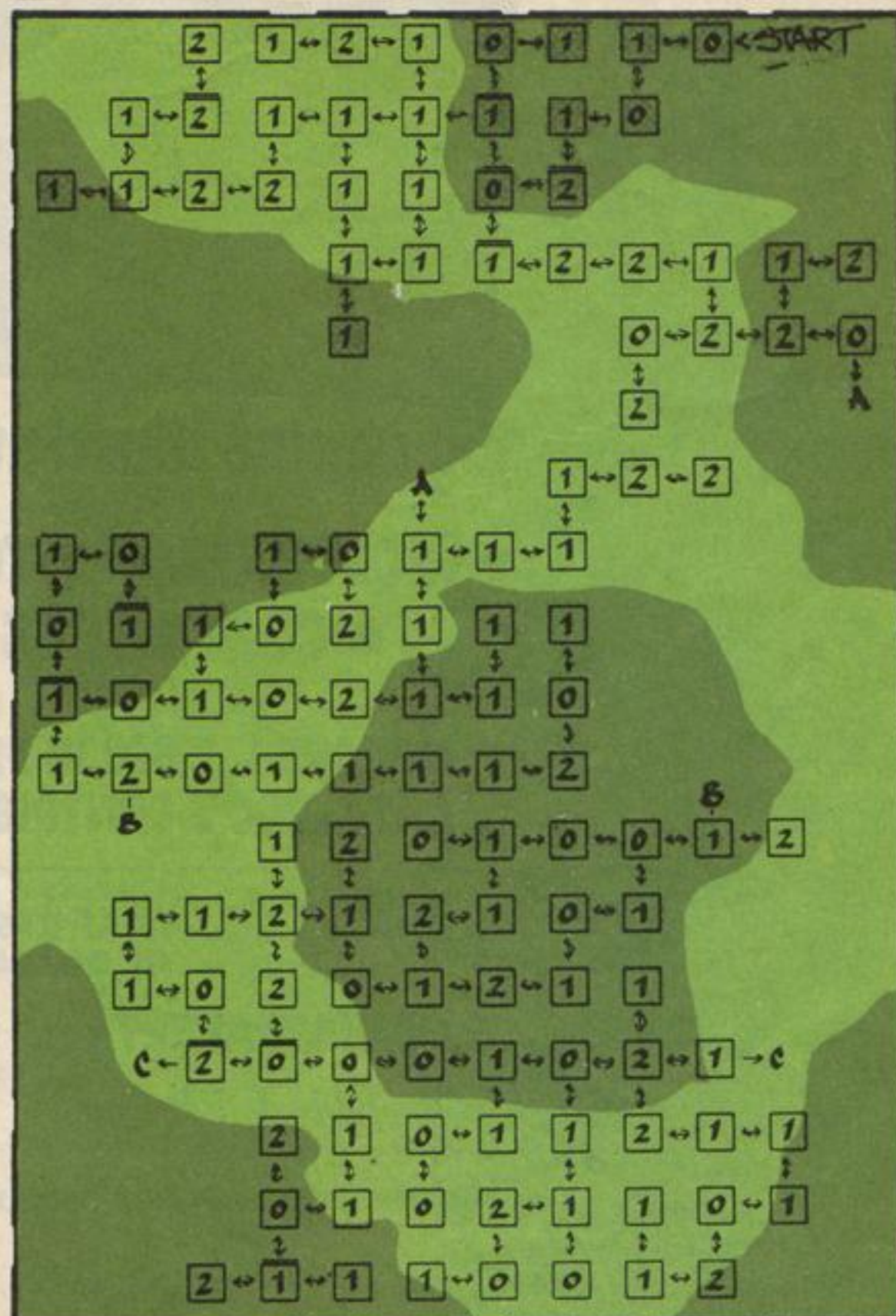
```
10 BLOAD "CAS:", R
20 BLOAD "CAS:"
30 POKE 42559, 255
40 DEFUSR = &HD000: A=USR(0).
```

... e che sia l'ultima volta che capitano sviste del genere!

## JOE BLADE (Players)

Prima di consultare la mappa ricopiate questo listato che vi renderà molto più semplice terminare questo brillante spara-e-cerca:

```
3 FOR I=512 TO 565: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C = 5981 THEN SYS
544
4 PRINT "ERRORE NEI DATA!"
5 DATA 14, 255, 255, 169, 11, 141, 254, 255, 76, 0, 224, 72, 169, 4, 141, 116, 198,
104, 76, 0, 1
6 DATA 169, 49, 141, 159, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96, 198, 157, 169, 21, 141, 40,
3, 169, 2, 141
7 DATA 41, 3, 32, 86, 245, 136, 140, 238, 2, 76, 81, 3
```

Una volta terminato il lavoro di battitura, salvate il programma per un utilizzo futuro, mettete il nastro del gioco nel registratore, date RUN e premete il tasto Play.....

## URIDIUM + (Hewson)

**Qualche POKE fuori dal comune. Iniziate con questo listato:**

```
10 FOR A=272 TO 310: READ B: POKE A,B: T= T+B: NEXT: IF T<> 4164 THEN
PRINT "ERRORE NEI DATA"
20 SYS 57812: POKE 147,0: SYS 62806: POKE 1013,1: POKE 1008, 16
100 DATA 162, 3, 189, 30, 1, 157, 236, 224, 202, 16, 7, 76, 0, 224, 76, 33, 1
110 DATA 120, 169, 55, 133, 1, 141, 4,128, 76, 226, 252
120 DATA 165, 149, 141, 58, 53, 141, 59, 53, 76, 149, 178
```

**Prima di telefonare in redazione controllatelo bene e quindi salvatelo per riutilizzarlo in un secondo tempo. Date il RUN e inserite il nastro nel vostro registratore.**

POKE 3626, 0 **il solito e noioso vite infinite.**
POKE 3567, 169: 3568, 0 **per una completa invulnerabilità.**
POKE 45917, 44: POKE 45918, 1 **vi permette di scegliere il livello di partenza usando F5.**
POKE 1927, 165: POKE 1928, 149 **vi permette di vedere la nave da cui partire, sempre usando F5.**
**L'unico inconveniente è dato dal fatto che Mick e Al si sono dimenticati di segnalare la SYS per fare ripartire il gioco. Quindi speriamo che si ricordino di segnalarcela, oppure se la trovate speditecela.**

## SHAO-LIN'S ROAD (The Edge)

**Ah! Finalmente alcune POKE per diventare invincibili in questo poco spettacolare platform game. Caricate il gioco, resettate e digitate:**

POKE 17187, 234
POKE 17188, 234
POKE 17189, 234

SYS 16406 **per iniziare a giocare con zilioni di vite.**

## RED LED (Starlight)

**Mettetevi al lavoro perchè Mick Mills e Al hanno preparato qualcosa di veramente succoso per questa eccellente avventura dinamica in 3D. Signori e signore date un'occhiata a questo listato:**

```
1 READ B: POKE 16896 + S,B: T=T + B: S=S+1: IF B<> 74 GOTO 1
2 IF T<632 OR S>59 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA": END
3 PRINT "DATA OK"
10 DATA 160, 160, 162, 0
11 DATA142, 118, 169, 169, 196, 141, 63, 85, 141, 4, 87: REM TEMPO ILLIMITATO
12 DATA 142, 177, 76, 169, 96, 141, 57, 170, 141, 153, 166: REM ENERGIA INFINI-
TA
13 DATA 142, 69, 77: REM TIENE IL LIVELLO APERTO
14 DATA 142, 121, 85, 142, 55, 86: REM SMART BOMBS AUTOMATICHE
15 DATA 142, 89, 171: REM FERMA I NEMICI
16 DATA 140, 159, 84: REM IMMUNITA' ALL'ACIDO
17 DATA 140, 23, 85, 232, 142, 24, 85: REM TUTTI I ROBOT IMMUNI ALL'ACIDO
18 DATA 169, 169, 141, 15, 85, 141, 84, 85: REM ACQUA COME ACIDO
19 DATA 76, 0, 74
```

**Ricopiate il listato, eliminate le righe che non vi interessano e date il RUN. Quindi** LOAD (RETURN) **e dopo aver caricato la prima parte:**

POKE 1011, 102
POKE 1012, 254
RUN
**Quando il computer si resetta digitate:**

POKE 816, 167
POKE 817, 2
POKE 16501, 66
**Infine** SYS 16384 (RETURN) **per cominciare il caricamento.**

## ARCADE CLASSICS (Firebird)

**Se ne avete veramente bisogno ecco alcune POKE per questo budget game. Caricate il programma, resettate il Commodore 64 e battete:**
POKE 4136, 255 **per avere 255 basi di** Space invaders.
POKE 19463, 255 **per 255 navi** Asteroidi.
**Con** SYS 31506 (RETURN) **per tornare all'azione senza problemi.**

## LAST MISSION (US Gold)

**Due semplici e veloci POKE per questo arcade a scorrimento multi-direzionale. Caricate il gioco, resettate e introducete :**
POKE 7927, 12 (RETURN)
**e ripartite con SYS 14848.**

## BUBBLE BOBBLE (Firebird)

**Lo Spectrum di POKE non ne ha e quindi beccatevi questo listato preparato da David Spezia di Milano:**

```
2 REM BUBBLE BOBBLE
3  REM  ----------------
4 REM by David Project House
5 REM
10 FOR a = 40192 TO 40448
20 POKE a, 158: NEXT a
30 LET b=0: LET c=0
40 FOR a=40599 TO 40652
50 READ v: POKE a,v
60 LET c=c+b*v: LET b=b+1
70 NEXT a
80 IF c <> 210190 THEN PRINT AT 10, 2; "Errore nei DATA.": STOP
90  PRINT  AT  9,  0;"-------------------------"
100 PRINT AT 10, 2;" Fai partire il registratore."
110  PRINT  "-------------------------"
120 DATA 62, 157, 237, 71, 237, 94
130 DATA 201, 229, 213, 197, 245
140 DATA 175, 50, 18, 91, 58, 213
150 DATA 91, 254, 195, 32, 18, 33
160 DATA 197, 158, 17, 213, 91, 1
170 DATA 10, 0, 237, 176, 62, 63
180 DATA 237, 71, 237, 86, 243, 241
190 DATA 193, 209, 225, 255, 201
200 DATA 62, 150, 50, 59, 171, 195
210 DATA 186, 245
7777 RANDOMIZE USR 40599
9999 LOAD ""
```

## BARBARIAN (Psygnosis)

**Molte volte tanto un gioco è bello da vedere quanto è facile gabbarlo. Luca Spada di Malgesso (Va) suggerisce questo semplice trucco per evitare i vari nemici: quando Hegors si trova davanti a un mostro cliccate sull'icona che serve per raccogliere gli oggetti. In questo modo lo Schwarzenegger elettronico acquista una insperata invulnerabilità che gli permette di eludere tutti i guardiani. Fate attenzione perchè quando il nostro eroe si rialza perde questa invulnerabilità da bug e non da pozione magica. Ancora per Barbarian, però nella versione per Amiga, Brovelli Gianluca sempre della zona di Varese, segnala che premendo il tasto Help appare la schermata di Terropods. Gli crediamo sulla parola.**

## CHALLENGE OF THE GOBOTS (Reaktor)

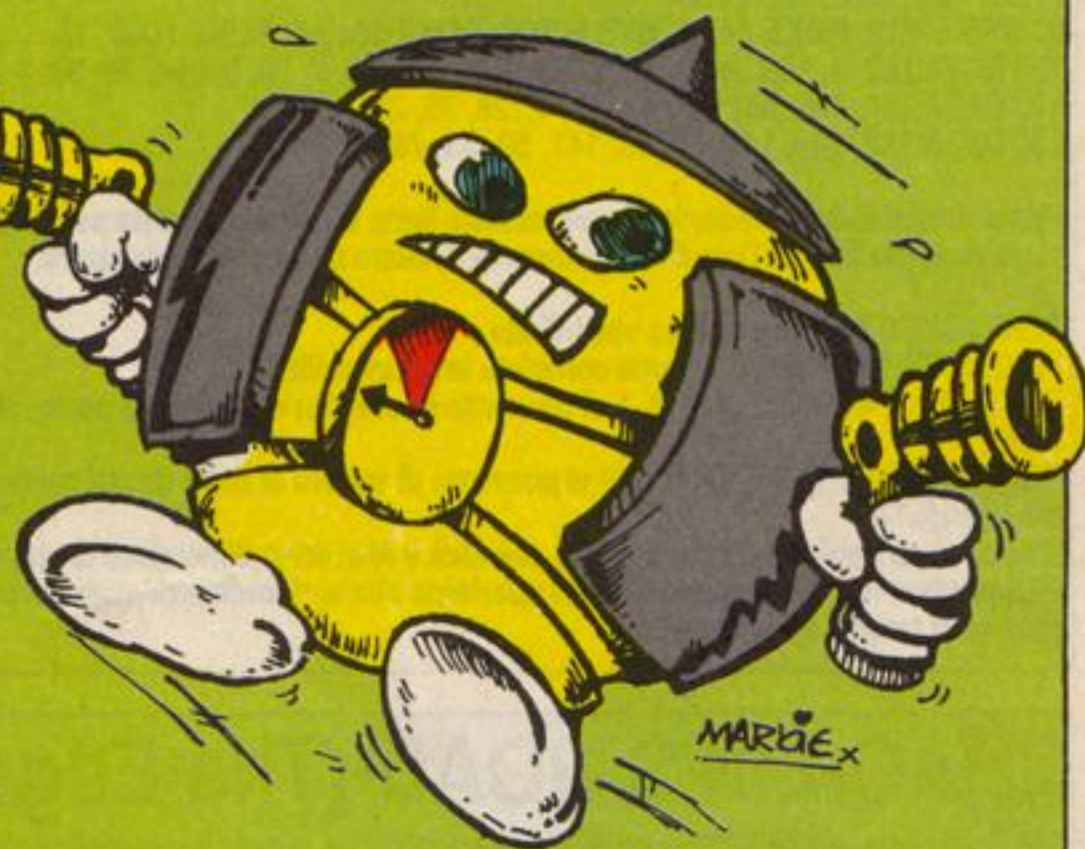
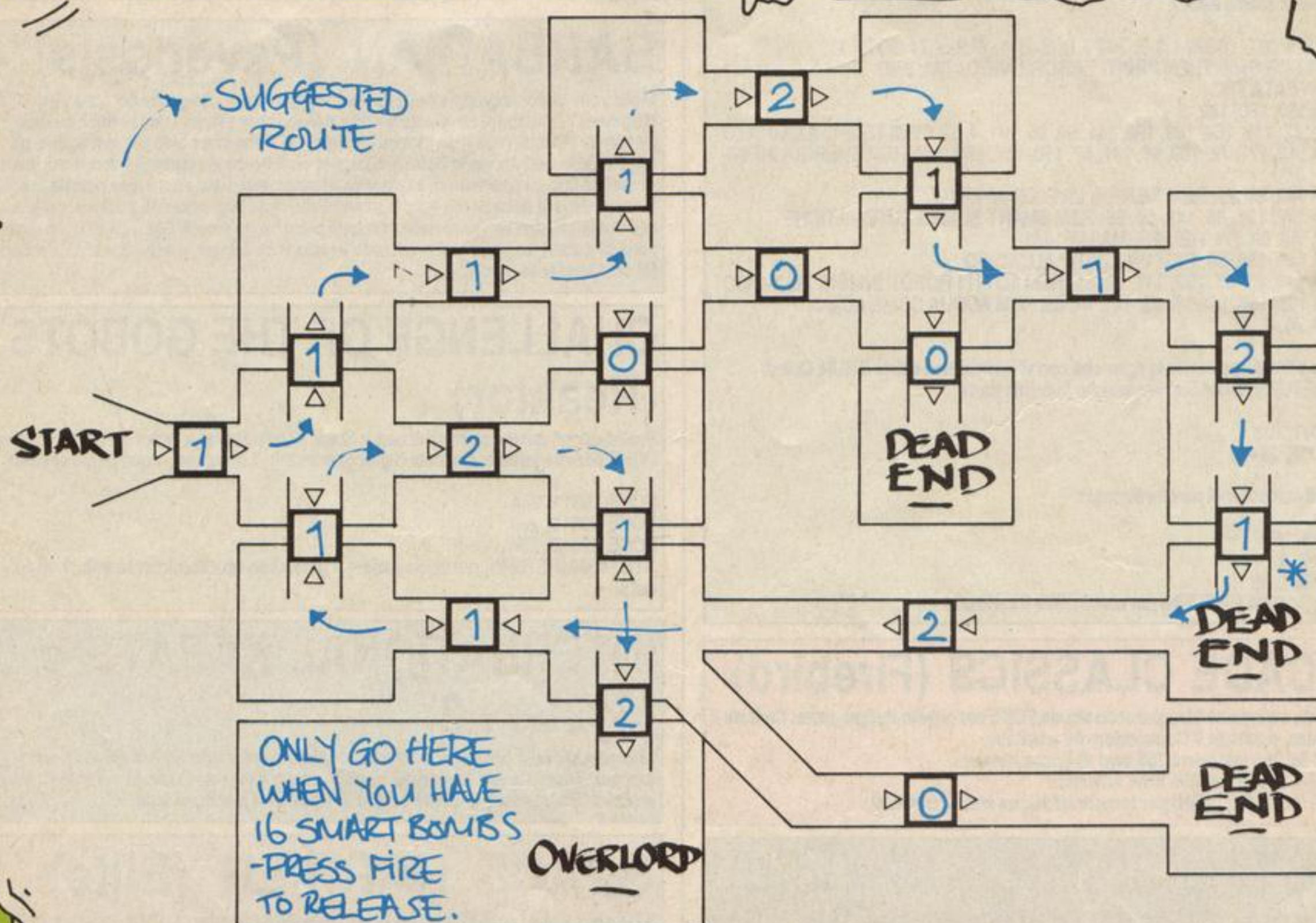
**Problemi con questo clone di Sheep in Space? Dalla Norvegia arriva un set completo di POKE per vite infinite. Caricate il gioco, resettate il computer e quindi introducete:**

POKE 29311, 234
POKE 29312, 234
POKE 29313, 234
SYS 14384 (RETURN) **per ricominciare il gioco con un rifornimento infinito di Gobots.**

## INTERNATIONAL KARATE + (System 3)

**Questo supidissimo trucco lo abbiamo scoperto in redazione. Quando vi stendono al tappeto, aspettate alcuni preziosi secondi, mette e togliete la pausa e il vostro uomo si alzerà. State pronti all'azione perchè la situazione è sempre tesa.**

## SPACE HARRIER (Elite)

**Una semplice e unica POKE che vi permette di frantumare qualsiasi punteggio stratosferico senza impegno. Caricate il gioco, resettate il computer e digitate** POKE 6666, 234 (RETURN). **Ora ripartite con** SYS 2128 (RETURN) **e ogni cosa si autodistrugge appena appare sullo schermo!**

ZZAP! TOP SECRET
RE-BOUNDER
THE MAP
MARKIE x
THANX TO EVERYONE WHO SENT MAPS IN!
2 NUMBER OF SMART BOMBS.
△ CHOICE OF DIRECTION (MAY DIFFER WHEN APPROACHING FROM A DIFFERENT DIRECTION).
* ON THIS LEVEL PRESS THE BUTTON BETWEEN THE TWO "HITS".
- SUGGESTED ROUTE
START
DEAD END
DEAD END
DEAD END
ONLY GO HERE WHEN YOU HAVE 16 SMART BOMBS -PRESS FIRE TO RELEASE.
OVERLORD

# RE-BOUNDER (Gremlin)

**Un'altra vittima della crudele vivisezione binaria con il monitor/ Disassembler di un hacker senzacuore nei confronti dell'intestino elettronico. Ricopiate il listato mette la cassetta nel vostro C2N, premete Play e digitate** RUN (RETURN) **per caricare il gioco con vite infinite:**

```
20 PRINT CHR$ (147)
30 FOR A = 14080 TO 14164: READ A: POKE F,A: NEXT C
40 SYS 14080
50 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 19, 141
60 DATA 134, 9, 169, 55, 141, 135, 9, 76, 16
70 DATA 8, 169, 76, 141, 45, 1, 169, 37, 197
80 DATA 46, 1, 169, 55, 141, 47, 1, 76, 0, 1, 169
90 DATA 99, 32, 63, 1, 162, 0, 189, 58, 55, 157
100 DATA 0, 4, 232, 224, 32, 208, 245, 76, 0
110 DATA 4, 169, 51, 32, 208, 245, 76, 0
120 63, 1, 169, 234, 141, 36, 145, 141, 37
130 DATA 145, 141, 38, 145, 76, 16, 128, 0, 0, 0
```

# BUBBLE BOBBLE (Firebird)

**Per la serie I grandi segreti del mondo dei giochi ecco il numero 1387: la Stanza segreta. Veramente semplice. Se arrivate al livello 20 senza perdere una vita apparirà una porta che vi porta allo schermo del bonus. Se continuate così fino al livello 30 ne troverete un'altra e così via ogni dieci livelli. Fate attenzione perchè durante una partita a due giocatori, se ambedue i giocatori perdono una vita la porta non apparirà.**
**Un'altro piccolo consiglio: se raccogliete un oggetto a forma di cupola o di cono riceverete un enorme frutto o un gioiello. Prima di eliminare l'ultimo nemico create delle bolle che poi si trasformano in gioielli o frutti quando compare quello principale.**

# HADES NEBULA (Nexus)

**Un buon numero di POKE per questo discreto spara-e-fuggi a scorrimento verticale. Caricate e resettate il gioco e inserite:**

POKE 3211, 255 **per diventare invincibili.**
POKE 3764, 255: POKE 3908, 0 **per avere l'autofuoco.**
POKE 3764, 255: POKE 3908, 255 **per avere l'autofuoco ogni volta che l'astronave si muove.**
POKE 3177, 255 **il programma espelle i data dallo schermo più velocemente di quello che può il computer accelerando l'astronave.**

```
POKE 4026, 255
POKE 4045, 255
POKE 4064, 255
POKE 4083, 255
```

**Insirete queste ultime quattro POKE per avere un'apertura alare maggiore con un più grande volume di fuoco.**
**Finalmente ripartite con** SYS 2198 (RETURN) **e premete F7 per ripulire lo schermo.**

# MEGA APOCALYPSE (Martech)

**Un diluvio di trucchi per questa carneficina ad alta tecnologia. Caricate il programma, resettate il computer e introducete:**

POKE 22589, 1 **per un maggior numero di stelle.**
POKE 21841, 170: POKE 21842, 72 **per un re-mix della musica.**
POKE 32417, 173 **vite infinite per il giocatore 1.**
POKE 32509, 173 **vite infinite per il giocatore 2.**

**Dopo aver fatto i cambiamenti ripartite con** SYS 22562. **Grazie a Razwar dalla** Danimarca, Mick Mills **e** Al, Craig 'Gizmo' Procter **dalla** Tasmania (Australia) **e tutti gli altri luoghi da dove arrivano queste POKE.**

# BACK TO REALITY (Mastertronic)

**Questa mediocre avventura dinamica diventa leggermente più facile con l'aiuto di queste POKE. Caricate il gioco, premete Q sullo schermo di presentazione per resettare il computer e digitate:**
POKE 27337, 96 **per disabilitare la collisione degli sprite.**
POKE 20109, 173 **per vite infinite.**

**Ripartite con il gioco e digitate** SYS 16384.

# INTERNATIONAL KARATE (System 3)

**Se vi siete stancati di menar le mani per ore e ore con questo classico del picchia-duro dovreste trovare interessanti queste POKE. Caricate il gioco, resettate il C64 e digitate una delle seguenti:**

```
POKE 3887, 50
POKE 3887,128
POKE 3887, 60
POKE 3887,190
```

**Ripartite con** SYS 2112 (RETURN) **e avrete degli effetti fuori dal comune.**

# BARBARIAN (Palace)

**Potete essere particolarmente preparati nel combattimento, abili nel decapitare l'avversario fino al settimo livello ma quando dovete affrontare Drax -il mortacci!. Esaurite immediatamen tetutto la vostra energia. Questo listato è completamente invulnerabile e vi aiuta nella difesa contro il mago del male. Digitatelo e date il RUN e quindi premete il tasto Play sul registratore. A proposito qualcuno riesce a scoprire la POKE che toglie il vestito all'affascinante Maria?**

```
10 READ B: POKE 272 + A,B: A=A + 1: IF B <> 128 GOTO 10
20 SYS 57812: POKE 147,0: SYS 62806: SYS 58451: POKE 890,96: SYS 850
30 POKE 1267, 76: POKE  1268, 16: POKE 1269, 1: SYS 992
100 DATA 169, 9, 141, 233, 135
110 DATA 169, 41, 141, 54, 133, 169, 0, 141, 55, 133
120 DATA 76, 9, 128
```

# SOLOMON'S KEY (USGold)

**Alcune POKE per questo favoloso platform game che vi offre numerose e varie scorciatoie. Ma prima di usufruire di queste ciliegine ricopiate questo listato:**

```
1 FOR A=4106 TO 4124: READ B: POKE A,B: T=T+B: NEXT: IF T = 1858 THEN SYS 4106
2 PRINT "ERRORE NEI DATA"
3 DATA 32, 104, 225, 169, 16, 141, 135, 9, 76, 102, 254
4 DATA 169, 96, 141, 90, 1, 76, 21, 1
```

**Quindi inserite il vostro nastro riavvolto dall'inizio nel C2N del Commodore e fate partire il programma. Dopo aver caricato la prima parte del programma date ancora** RUN (RETURN)**. Si carica il resto del programma e quindi il computer si resetta. E' il momento di inserire:**

POKE 2213, 165 **vite infinite.**
POKE 8854, 66 **palle di fuoco infinite.**
POKE 4899, 0 **tempo infinito.**
POKE 4762, 0 **per aprire la porta automaticamente.**
POKE 5150, 0 **a** 31 **per cambiare il livello di partenza.**

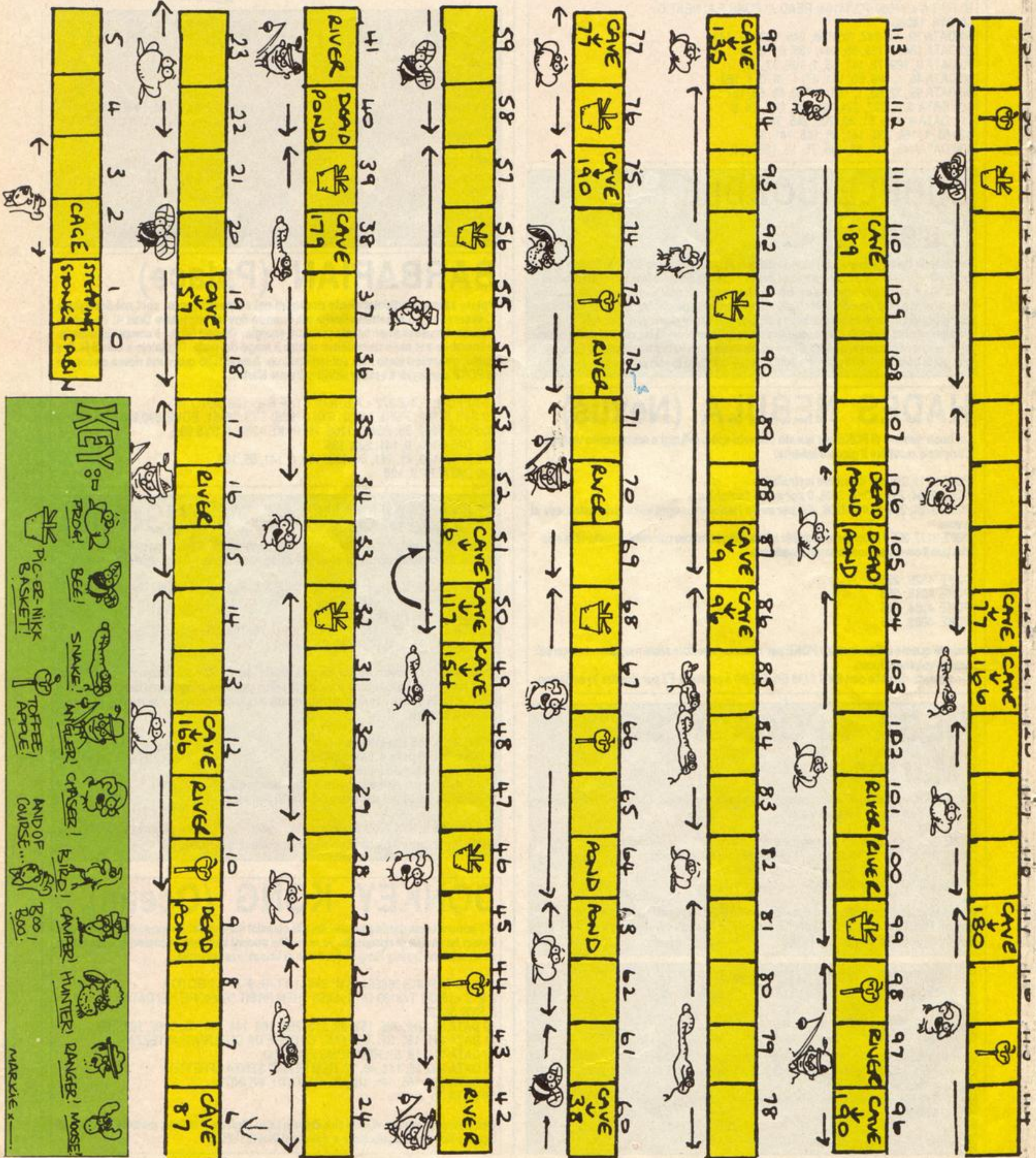
**Per ripartire la** SYS 2063. **Dopo aver fatto potete resettare il gioco quando volete e quindi far ripartire il gioco dopo aver introdotto nuove POKE.**

# DONKEY KONG (Ocean)

**C'è ancora tanta gloria per uno dei più classici videogiochi soprattutto dopo che la Ocean ha deciso di riproporlo. Se non vi ha ancora annoiato beccatevi questo listato che trasforma** Donkey Kong **in qualcosa di estremamente facile....**

```
1 READ B: POKE 36855 + S,B: S=S+1:TT+B: IF B <>1 GOTO 1
2 IF S <18 OR T<2180 OR T>3883 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA"
3 SYS 36855
10 DATA 32, 212, 225, 152, 32, 213, 255, 169, 144, 141, 85, 5, 96, 169, 169
11 DATA 141, 181, 31: REM PUO' CADERE DA QUALSIASI ALTEZZA
12 DATA 141, 18, 51: REM KONG INATTIVO
13 DATA 169, 96, 141, 46, 17: REM NEMICI SENZA EFFETTO
14 DATA 169, 165, 141, 163, 33: REM VITE INFINITE
15 DATA 76, 4, 1
```

**Ora dovreste sapere quello che dovete fare: digitate il listato, mettete il nastro di** Donkey Kong **nel registratore e date il** RUN (RETURN).

ZZAP! TOP SECRET
KEY:-
FROG!
BEE!
SNAKE!
ANGLER!
CHASER!
BIRD!
CAMPER!
HUNTER!
RANGER!
MOOSE!
PIC-ER-NIKK BASKET!
TOFFEE APPLE!
AND OF COURSE...
BOO! BOO!
MARKIE x

# HEY! HEY! HEY! IT'S.....

# YOGi BEAR

## SMARTER THAN THE AVERAGE MAP!

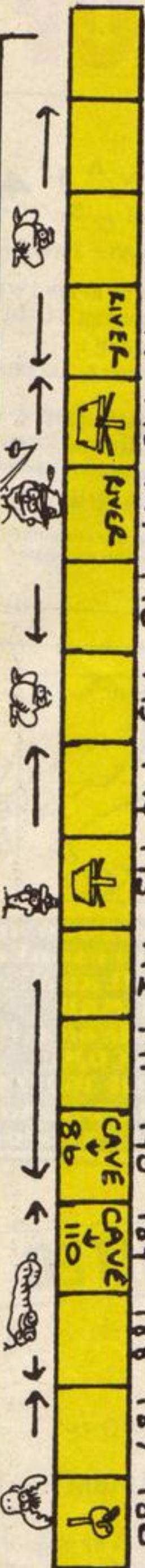
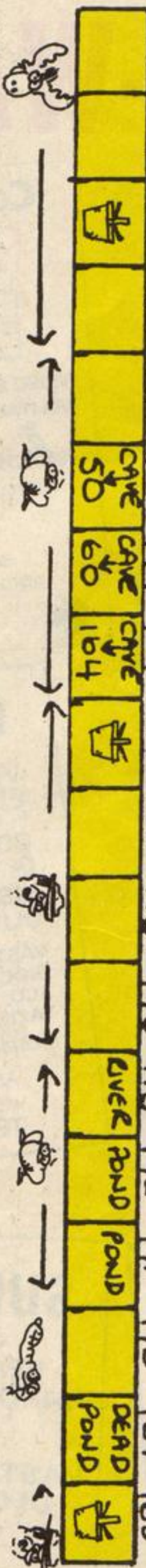
MAPPED BY BERTIE BRIE AND KEITH CHEESE!

BOO-BOO-OMETER

| 202 | 201 | 200 | 199 | 198 | 197 | 196 | 195 | 194 | 193 | 192 | 191 | 190 | 189 | 188 | 187 | 186 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | RIVER | | RIVER | | | | | | | CAVE → 86 | CAVE → 110 | | | |

| 185 | 184 | 183 | 182 | 181 | 180 | 179 | 178 | 177 | 176 | 175 | 174 | 173 | 172 | 171 | 170 | 169 | 168 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | CAVE → 50 | CAVE → 60 | CAVE → 164 | | | | | RIVER | POND | POND | | DEAD POND | |

| 167 | 166 | 165 | 164 | 163 | 162 | 161 | 160 | 159 | 158 | 157 | 156 | 155 | 154 | 153 | 152 | 151 | 150 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | CAVE 12 | | CAVE → 149 | | | | | | | DEAD POND | | CAVE → 95 | CAVE → 135 | CAVE → 77 | CAVE → 86 | RIVER | |

| 149 | 148 | 147 | 146 | 145 | 144 | 143 | 142 | 141 | 140 | 139 | 138 | 137 | 136 | 135 | 134 | 133 | 132 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CAVE → 87 | | | RIVER | RIVER | | | RIVER | | | CAVE → 49 | | | | | | POND | POND |

# CENTRI
# ACQUISTO SOFT-WARE

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
**ATARI • COMMODORE**
**OLIVETTI PRODEST • MSX**
**COMPATIBILE IBM • SPECTRUM**
**SOFTWARE - HARDWARE**
**COMMODORE • AMIGA**

*VENITE A TROVARCI*

MANTOVANI TRONICS
Via C.Plinio 11, 22100 COMO - Tel.031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAGO per COMO
con novita' in arrivo tutti i giorni.

... e consegnando questo coupon riceverai un simpatico omaggio !!!

**Commodore**
*VIENI ANCHE TU NEL TUO COMMODORE "POINT"*
BIT 84
**VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS**
**VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813**
AMIGA ATARI
TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE
**Commodore**
SI EFFETTUA LA VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

## SOFT & COMPUTER

*VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER:*

**C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.**

*SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA*

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/47940

SOFT MAIL

**Un riveditore di software presente in tutta Italia?**
**SOFT MAIL**
**Via Napoleona,16**
**22100 COMO**
**Tel. (031) 300174**
**Invia questo buono per ricevere il catalogo!**

## B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA ED ASSISTENZA

**COMPATIBILI IBM**
**COMMODORE**
**MSX I e II**
**OLIVETTI**

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

*ORARIO DI NEGOZIO*

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

## *NEWEL* S.r.l.

VIA MAC MAHON 75
20155 MILANO
TEL. 32.34.92

*NEGOZIO SPECIALIZZATO*

**AMIGA, HARDWARE-SOFTWARE**

## ASSITEC

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER

**COMMODORE**
**MSX**
**COMPATIBILI IBM**
**SINCLAIR**

RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE
*SABATO APERTO*
"CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI"

VIA DE SANCTIS 33/35
TELEF. 02/84.63.905
20141 MILANO

## SUPERGAMES

*VENDITA DI NOVITÀ HARDWARE O SOFTWARE E ACCESSORI*

**VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU DISCO E CASSETTE**

*SOFT CENTER*

VIA VITRUVIO 66
20124 MILANO
TELEF. 02/66.93.340

# GUIDA PRATICA: COSTRUIRE GIOCHI

**Alzi la mano chi ha comprato** Shoot'em Up Construction Kit, **ma non sa bene cosa farci. Giù le mani.** Jonathan "Jops" Hare **della Sensible Software vi spiega come impadronirsi del programma giocando con** Slap 'n' Tickle.

**Shoot'em Up Construction Kit (SEUCK)** è come gli scacchi: non ci vuole molto a capire i fondamentali, ma ci potrebbe volere una vita per impadronirsi delle sue infinite sottigliezze.
E' per questo che ho deciso di stendere un documento pieno di gustosi trucchi, consigli e informazioni su **SEUCK** così da aiutare chiunque, noi compresi, a capire appieno quanto incredibilmente fantastico sia il nuovo programma della Sensible Soft.
E' probabile che la vostra prima reazione a **SEUCK** sia: "E qui da dove diavolo comincio?" Fatevi fare un rilassante massaggio e bevetevi una tazza di té caldo e poi mettetevi a riconsiderare la vostra percezione del Cosmo. **SEUCK** non è tipo da "sveltina": è meglio spendere almeno tre pwicosecondi del vostro tempo prezioso per pensare, almeno approssimativamente, cosa volete ottenere.
OK, come sapete, **SEUCK** è uno strumento molto versatile: può offrirvi giochi a schermo unico come **Robotron 2084** (ve lo ricordate?) o giochi a scorrimento come **Slap Fight, 1942 e Astro Wars**.
Se necessario, è possibile combinare diversi tipi di giochi - un po' di scorrimento, un po' di schermo unico, ecc. - per ottenere una vera e propria chicca: il gioco degli anni '90, forse.
E' consigliabile impadronirsi di ciascuna delle diverse *utilities* di **SEUCK** - EDIT SPRITES, EDIT BACKGROUND, EDIT SFX, EDIT OBJECT e via dicendo - prima di imbarcarsi nella realizzazione di un Gioco Caldo.
A questo scopo vi consiglio di cominciare il vostro corso caricando uno dei quattro giochi che accompagnano il programma e quindi di entrare nell'EDITING MENU. Premete la barra spaziatrice e distruggete pure il mio duro lavoro.
Caricate **Slap'n'Tickle** e dal menù principale, selezionate EDIT SPRITES e cercate lo sprite dell'astronave principale. Ora comincia il divertimento. Premete 'E' per cancellare lo sprite e ridisegnate lo sprite: metteteci pure il ritratto della vostra pin-up preferita!
Quando siete soddisfatti del lavoro, ritornate al menù principale e selezionate TEST GAME. Bingo!
Ora la vostra pin-up preferita è l'interprete del vostro spara-e-fuggi preferito.
Cosa c'è? Dite che quando vi girate di lato si incasina tutto? Certo, perché la vostra astronave è un oggetto direzionale e quando virate lateralmente lo sprite si inclina, proprio come farebbe una vera astronave aliena.
Per mettere a posto questo pasticcio, andate su EDIT OBJECTS e selezionate l'astronave del *Player 1*. Premete F7 e troverete, scorrendo il magazzino di sprite, la vostra amata in un riquadro in alto a destra . Quando appare, premete il pulsante di fuoco per riempire tutte le 18 caselle dell'OBJECT con l'immagine della pin-up. Basta che continuiate a premere il pulsante spostando contemporaneamente il joystick: vedrete che ci farete la mano.
Ora tornate al gioco e vedrete che la Miss su schermo non avrà difetti, come (secondo voi) non ne ha in carne ed ossa.
Modificate gli SFX (*sound effects* ovvero effetti sonori) per il *Player 1 Fire* e potrete farla gridare di piacere ogni volta che spara.
Ecco fatto, è più facile farlo che dirlo a parole...
Ovviamente, potrei andare avanti all'infinito parlando di come fare piccole modifiche al gioco incluso, ma penso che il modo migliore per riempire queste pagine di trucchi e consigli sia fare una dettagliata descrizione del modo in cui ho creato tutti i giochi favolosi -e gratuiti- che sono inclusi in **SEUCK**.
Quindi, ecco qui un resoconto passo per passo sulla creazione di...

## SLAP'N' TICKLE

L'idea base di **Slap'n'Tickle** è di dimostrare che **SEUCK** è in grado di creare uno spara-e-fuggi o scorrimento pari o anche meglio della media degli sparatutto disponibili sul mercato. Volevo che il gioco fosse scorrevole e semplice da giocare, così è stato costruito con il classico schermo intero a scorrimento, con un'Astronave Madre alla fine di ciascun livello.
Benché ciascun gioco venga realizzato passando continuamente da un *utility* all'altra per rendere operativa l'intera struttura, ho pensato di dividere la descrizione in parti separate così da potermi spiegare più facilmente. Tutto chiaro?

## MODIFICA SPRITE E OGGETTI

Qui si parla di grafica e di tecniche grafiche. La prima cosa che si deve decidere nel disegnare la grafica è da che angolazione viene vista l'azione. Nel caso di **Slap'n' Tickle**, dall'alto. Dopo di che si deve decidere la direzione della fonte di luce (sempre che ce ne sia una). Ciò è essenziale per determinare in che direzione cadono le ombre e, nella grafica a bassorilievo, per determinare quali bordi di un oggetto sono illuminati, cioé raffigurati con un colore più chiaro, e quali oscurati, cioé raffigurati con un colore più scuro. Si usa questa tecnica per dare un aspetto 3D alle immagini. In **Slap'n'Tickle** ho immaginato che la luce provenisse dall'angolo in alto a sinistra, quindi tutte le ombre cadono verso il basso a destra.
Una volta definite queste cose, dovrete affrontare un piccolo problema. Vedete, gli sprite multicolore del Commodore -il formato di tutti gli sprite di **SEUCK**- sono creati da tre colori base (il colore del fondale è trasparente). Due dei tre colori, una volta scelti, devono essere usati in ciascun singolo sprite per tutto il gioco, quindi dovete essere ben certi di come e dove li volete! Scegliete con giudizio o potreste pentirvene più tardi.
In **Slap'n'Tickle** ho scelto il bianco e il nero perché creano un piacevole contrasto e ne risulta un nitido effetto luce/ombra e perché sono anche i colori più intensi del C64. Fanno risaltare gli sprite sul fondale, che è in stile un po' pastellato.

## ASTRONAVE GIOCATORE 1/2

Qui la cosa è abbastanza semplice, essendo l'astronave una forma triangolare con un cupoletta nel mezzo. Notate l'ombreggiatura e la fonte di luce di cui parlavo prima. Una volta soddisfatto del disegno, ho copiato l'astronave nel successivo sprite libero usando lo sprite copier "Oh, che facile da usare" di Chris Yates e ho poi inclinato leggermente l'astronave e ridisegnato l'ombra.
Qui è una questione di provare e riprovare fino a trovare il disegno migliore. Per avere un'idea di quello che avete fatto, premete F1 per selezionare lo sprite e alternate i due sprite che state animando. Se vi piace, OK, altrimenti provate di nuovo. Con un po' di pratica non è così difficile come sembra.
Ho poi preso l'astronave inclinata e l'ho copiata nel successivo sprite libero, l'ho riflessa (*mirror*) cosicché l'astronave risulti inclinata sull'altro lato e ho ridisegnato l'ombra. Facile, eh? Il passo successi-

vo è stato di selezionare il comando EDIT OBJECTS e mettere lo sprite "astronave in posizione diritta" del *Player 1* nelle scanalature direzionali avanti, retromarcia e "folle". Ho poi messo lo sprite "astronave inclinata a sinistra" nella scanalatura direzionale sinistra e lo sprite "astronave inclinata a destra" nella scanalatura destra. Quando sapete come fare è facile.

## LE TORRETTE

Le torrette sono disegnate in modo da stare proprio sopra le torri: non è un caso. Qui la cosa principale era creare una lunga e fluida sequenza di animazione che non utilizzasse troppi sprite. I quadri (l'equivalente video dei fotogrammi) di chiusura sono quelli d'apertura fatti andare al contrario e i cannoncini incrociati rotanti sono semplicemente tre quadri di una croce ad angolazioni diverse per dare l'aspetto di rotazione quando vengono animati. La torretta è anche tenuta chiusa per alcuni quadri per farla sembrare un oggetto solido.

A proposito, le astronavi Copta usano una tecnica simile: una sequenza di quadri ripetuta per dare l'impressione della rotazione, ma hanno una sequenza di quattro quadri.

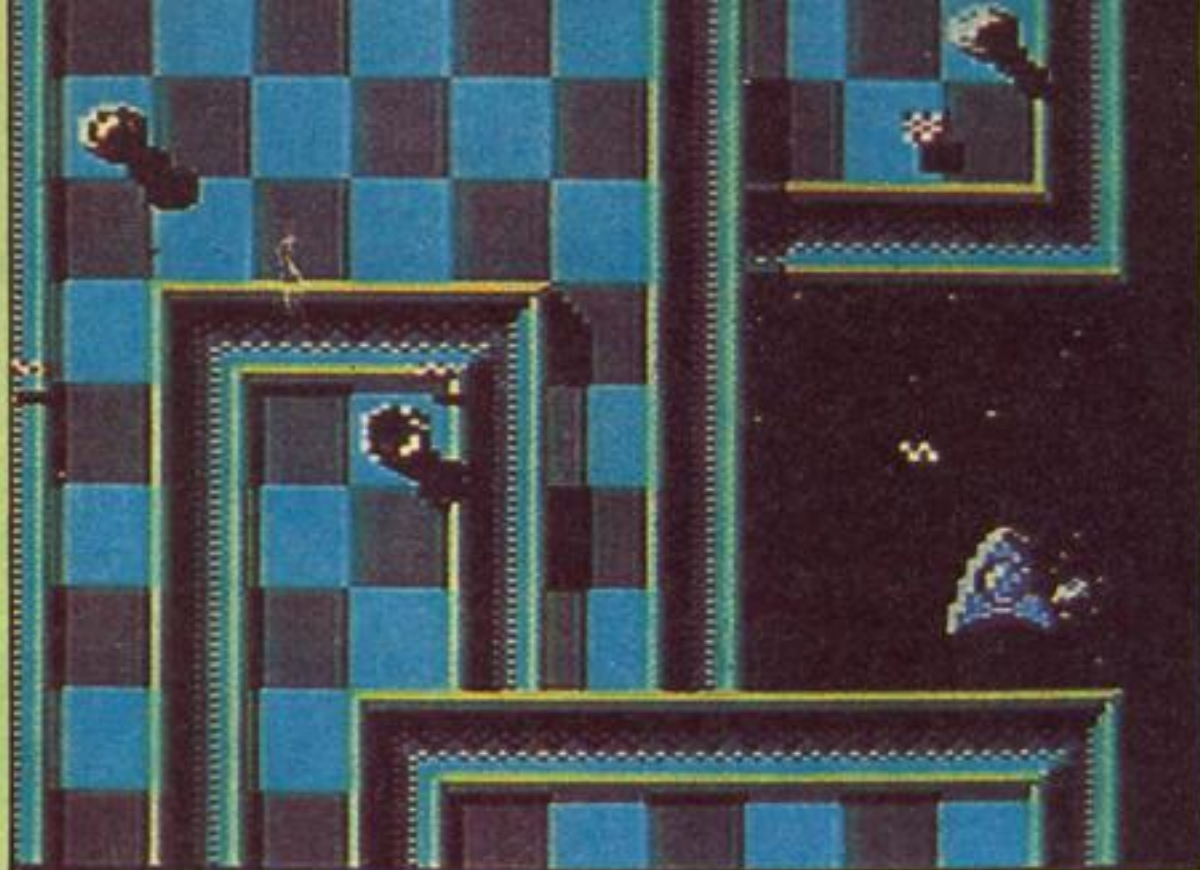
## ASTRONAVI

Il Dragone e le altre Astronavi Madre sono letteralmente montate insieme utilizzando il comando JOIN ENEMIES. Ciascuno sprite è stato disegnato con molta attenzione per creare una giuntura pulita tra gli sprite adiacenti dell'astronave. Anche per le ali del Dragone ho semplicemente copiato e riflesso gli sprite e ho aggiustato l'ombra. Prendete nota: questa è una tecnica utilissima che fa risparmiare un mucchio di tempo.

Gli Strobes sono semplicemente un cerchio fatto di anelli di diverso diametro e colore, con i colori che si alternano di posizione nei vari anelli, e animati per dare l'impressione di anelli che appaiono, si espandono e scompaiono costantemente.

I proiettili della Scacchiera utilizzano un'altra semplice tecnica di contrazione conseguente di una forma. Notate anche il modo in cui è animata l'ombra con il proiettile. Tutti gli sprite tranne l'astronave del giocatore hanno ombre, le quali servono a separare distintamente lo sprite dal fondale.

Ovviamente, l'astronave del giocatore è molto più alta da terra e l'ombra sarebbe andata a cadere molto più lontano del velivolo. Non è possibile mostrare ciò con **SEUCK**, quindi l'ombra è stata omessa.

In un gioco come **SEUCK** con molti nemici geometrici, il miglior modo per produrre delle buone sequenze animate è adottare un approccio semplice, logico e matematico, ma attenti a non diventare ossessionati dalla precisione geometrica a discapito di un certo occhio artistico.

E ora: sì, sì, sì. Siamo a. . .

## IL FONDALE

Il fondale ha tre colori che devono essere usati in tutti i blocchi e un colore che può cambiare. Volevo che il fondale di **Slap'n'Tickle** avesse colori tenui, ma che avesse anche un'ombreggiatura pronunciata e anche delle scene nello spazio: quindi ho scelto il nero per lo spazio e il giallo e un verde scuro per creare un fondale tenue ma allo stesso tempo contrastante.

Alcuni pezzi della mappa hanno dei percorsi sui quali vanno su e giù i carriarmati. Per evitare di perdere tempo a mettere insieme ciascun blocco, ho usato il comando COPY BLOCK e ho modificato solo le parti dei percorsi che dovevano essere modificate.

Questa tecnica è molto usata quando si devono definire i blocchi di un'area specifica della mappa come la Scacchiera.

Se si finiscono i blocchi disponibili può essere un guaio, ma in questi casi lo spazio e l'autostrada possono far risparmiare molto: con un po' di immaginazione si possono anche ripetere le cose.

Una cosa importante di **Slap'n' Tickle** sono gli schermi unici fermi: volevo che fossero eccezionali, quindi gli schermi finali di ciascun livello sono stati creati con molta cura.

## OGGETTI

Attivate il menù EDIT OBJECTS, premete "E" ed eccovi pronti a definire nei minimi dettagli il comportamento dei cattivi. Potrei dire molte cose, ma qui di seguito troverete quello che mi sembrava più significativo.

Rendendo la frequenza di sparo di un oggetto uguale alla velocità di animazione moltiplicata per il numero di quadri della sequenza animata, è possibile sincronizzare lo sparo dell'oggetto con il primo quadro della sequenza animata. Come esempio prendete le torrette e le moto e i blindati dell'autostrada. (*Respiro.*)

Dando alle sezioni delle Astronavi Madre diverse direzioni di sparo e oggetti-proiettile, si possono creare senza fatica effetti di sparo spettacolari e difficili da evitare.

Provate a sperimentare con questi elementi. Potete aggiungere piccoli tocchi, come il pezzo degli scacchi che deve essere ucciso colpendolo tante volte quanto vale in pedoni negli scacchi veri, oppure creare torrette di forza diversa così che le più forti sparino più spesso, più veloce e richiedano più colpi per essere distrutte. Insomma, la lista è enorme. . .

## ONDATE D'ATTACCO

Questo è il punto cruciale del gioco; anche qui fate attenzione a non restare senza unità. La chiave sta nel fare economia: vi sono delle sezioni della mappa di **Slap 'n'Tickle** che non vengono usate, più che altro perché eravamo rimasti senza ondate d'attacco da mettere in quelle aree.

L'ATTACK WAVE EDITOR (AWE) è incredibilmente facile da usare. Avendo creato dei percorsi per i carriarmati e usando l'AWE ho potuto facilmente farglieli seguire.

I Copta dei livelli successivi decollano da un molo spaziale e atterrano su un altro e i pezzi degli scacchi si muovono proprio come si muoverebbero sulla scacchiera. Caspita, è proprio bello!

Una tecnica da sottolineare è far partire le traiettore di movimento di un nemico fuori dal perimetro dello schermo, cosicché sembri proprio apparire come se già esistesse nel paesaggio. Al contrario, i dischi rotanti alla **Nemesis** sono stati deliberatamente fatti apparire nel mezzo dello schermo per creare un elemento di sorpresa.

Le Astronavi Madre sono sprite giuntati. Prendete semplicemente la prima parte dell'astronave e fategli eseguire la traiettoria desiderata. Attenti a non restare senza traiettoria di volo: a me è successo un mucchio di volte.

Ora costruite il resto dell'Astronave Madre usando il comando JOIN ENEMY e non dovrete neanche dare la traiettoria di volo: **SEUCK** farà tutto automaticamente. Facile, eh? Il segreto per creare delle buone ondate d'attacco è un continuo aggiustamento della loro disposizione.

A questo punto è con-sigliabile collaudare intensamente il gioco cosicché magari dovrete riaggiustare la frequenza di sparo degli alieni e tutto il resto.

## REGOLAZIONI FINI

Ora avete un bel gioco senza sonoro. L'unico vero suono che si nota in **Slap'n'Tickle** è il rombo all'inizio, che è in realtà il suono continuo dei carriarmati che sparano. Questo effetto ha un *decay* (decadimento) molto lungo e finisce quando è già cominciato l'effetto successivo. Il rumore della autostrada è reso in modo simile: è l'insieme degli spari di tutti i veicoli più il rumore iniziale del giocatore, di cui sono fiero. Quando due giocatori partono nello stesso momento si sente un accordo. I due rumori iniziali usano lo stesso effetto sonoro, ma uno è più alto di cinque semitoni. Musicali: ecco come siamo alla Sensisoft!

L'inizio e la fine dei livelli sono abbastanza immediati, ma quando arrivate alla fine di un livello e volete avere uno schermo unico fermo, dovete ridisegnarlo per far sì che appaiano gli alieni. Notate il modo in cui pezzi di mappa vanno persi mentre altri, come lo schermo con il bordo assurdo e l'Astronave, possono venir riutilizzati. Inseriteli dove volete e non dimenticatevi di dare il *loop* alla fine della sequenza dei livelli.

Controllate anche i tempi degli schermi unici. Mi ci è voluto un po' per regolare i tempi in modo che lo schermo passasse al livello successivo subito dopo la scomparsa dell'Astronave e non secoli dopo o, al contrario, mentre infuria la battaglia.

## LIMITI PER I GIOCATORI

Una volta finito il gioco, il compito finale è decidere quanto aiutare il giocatore. Quanti proiettili può sparare e quanto schermo può attraversare? Ho deciso d'essere generoso e ho dato al giocatore tutti i proiettili che vuole e gli ho virtualmente messo a disposizione l'intero schermo. E' più divertente così, dopotutto.

## SCHERMO INIZIALE

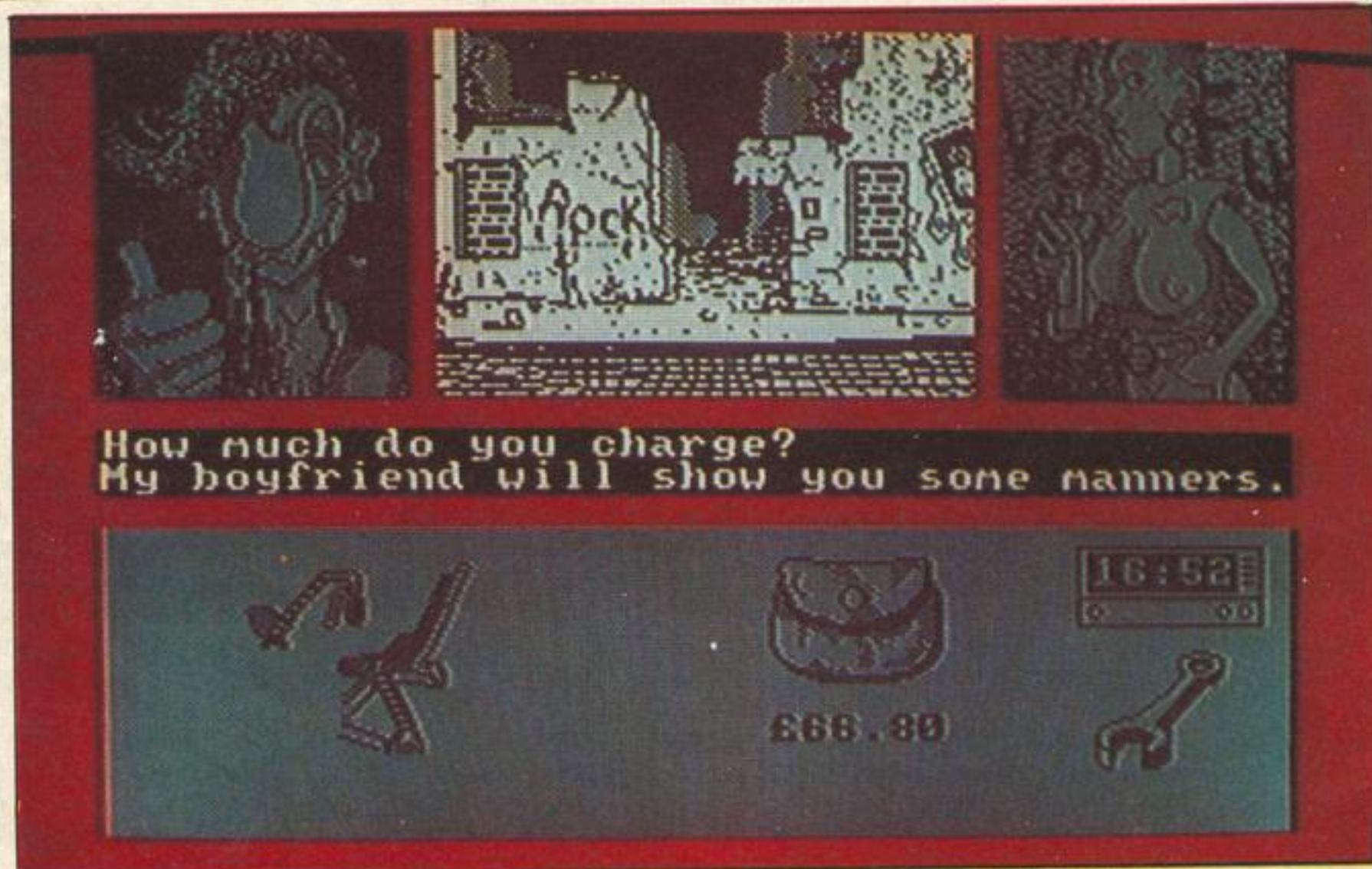
Eccoci qua! Ho usato un bel set di caratteri, delle battute spiritose ed ecco qui uno schermo iniziale proprio fuori dal normale.

Ricordate che potete usare le *utilities* di **SEUCK** in qualunque ordine (logico). Non esiste il metodo perfetto, ma è necessaria un po' di pianificazione o potrebbe capitarvi di avere una fantastica ondata di attacco in una sezione del fondale che non avete inserito nel gioco. Ci siamo capiti?

**E con questo ci siamo liberati di Slap'n'Tickle, ma non disperate: Jops sarà di nuovo con voi il mese prossimo per la seconda puntata di Guida Pratica: Costruire Giochi. Non mancate ad un appuntamento così sensato...**

# PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

**La Gremlin Graphics intende far seguire alla stupefacente perfezione tecnica di** Cosmic Causeway **un insolito "puzzle game":** Deflektor. **Il giocatore, utilizzando un gruppo di specchi rotanti, deve condurre un raggio laser per uno strano percorso a ostacoli e distruggere le gocce di energia che coprono lo schermo. Il raggio laser viaggia in continuazione e continua la sua corsa fino a che non viene fermato da un oggetto che lo assorbe. Ruotando gli specchi si può indirizzare la traiettoria del laser, modificando l'angolo di riflessione. Dei trasmettitori, invece, assorbono il raggio ma lo riflettono da qualche altra parte, di solito nelle miniere o da dove è venuto, causando un surriscaldamento. Una volta distrutte tutte le gocce, per portare a termine il livello, dovete guidare il raggio all'interno di un secondo generatore.** Deflektor **dovrebbe essere disponibile tra poco, sia su cassetta che su disco.**

**Uno dei giochi più strani visti negli ultimi mesi è** Sidewalk **della Infogrames. E' ambientato nell'estate del 1985 e il giocatore veste i panni di un ragazzo che vuole andare al concerto di Live Aid. Sfortunatamente gli hanno rubato la moto e i biglietti, il suo e quello della sua ragazza. La ricerca, che si svolge negli angoli più bui della città, è rappresentata in prospettiva tridimensionale. Dovete recuperare tutti i pezzi della moto che una banda di delinquenti vi ha rubato e comperare altri biglietti entro il tempo limite di sei ore-gioco: Live Aid non si ferma per nessuno! La grafica è eccellente e ci sono alcuni diabolici inghippi da risolvere.**

C'è qualcuno che non ha mai sentito parlare di Out Run? Il giocatore corre, su un percorso diviso in cinque tappe, sulla sua Ferrari rossa con a fianco la fidanzata. E' un gioco arcade strabiliante che vanta una grafica e un sonoro stupendi.
Ma che c'entra con gli home computer? C'entra, perché la US Gold ne ha recentemente acquistato i diritti e ora sta lavorando alla conversione. Le immagini sembrano bellissime ma bisogna vedere se riusciranno a catturare lo spirito del gioco originale: lo saprete il mese prossimo leggendo la recensione.

## ENGLISH SOFTWARE

In seguito al successo di Knight Games della English Software, Jon Williams sta finendo, dopo nove mesi di lavoro, la programmazione di Knight Games II.
Il gioco trasporta le azioni dei cavalieri medievali di KG I nel futuro: il giocatore veste i panni di un cavaliere spaziale che deve andare in un lontano pianeta per partecipare a un torneo.
La confezione a doppia cassetta contiene tre giochi da 64K che vanno caricati e giocati separatamente una volta entrati in possesso dei due codici di accesso.
Nella prima sezione il cavaliere lascia il suo pianeta natale e deve salvare una varietà di strane creature in uno spara-e-fuggi in stile Defender. Bisogna attraversare tre paesaggi diversi e all'ultimo si può accedere solo si è raccolto il numero di uomini e bestie richiesto.
Terminata la prima sezione, entrerete in possesso del codice di accesso al secondo gioco che rappresenta una battaglia spaziale nel cielo del pianeta di destinazione. Bisogna ancora superare tre scenari: il primo è un semplice spara-e-fuggi nel quale guidate, dalla nave madre, un'astronave telecomandata; lo scenario successivo è un tiro al bersaglio alle astronavi nemiche; l'ultimo è una battaglia alla Space Invaders che si svolge nella

baia d'attracco della nave-madre. Dopo aver resistito con successo all'attacco nemico il cavaliere può accedere al terzo gioco e aprirsi la strada sulla superficie del pianeta.
Questa terza sezione è più simile al primo Knight Games e presenta tre combattimenti futuribili: un torneo di jet, un duello a sciabole di luce e un duello a catene di fotoni. Il cavaliere affronta tre avversari, comandati dal computer o da un altro giocatore, e l'azione si svolge sullo sfondo di stupendi fondali.
Non c'è una vera e propria fine del gioco, piuttosto si affinano i metodi di combattimento e si accumulano punti.

# ANTEPRIMA

Gryzor è un gioco arcade abbastanza famoso che è stato scelto dalla Ocean come sua prossima conversione. L'azione, a scorrimento orizzontale, inizia in una foresta aliena nella quale il giocatore corre a destra e a sinistra sparando piogge di proiettili, schivando il fuoco nemico e superando ostacoli. Alle volte appaiono delle armi extra che consentono al giocatore di accrescere la sua forza distruttrice. Alla fine di un livello il giocatore entra in una roccaforte aliena dove si scontra con corridoii abitati da forze elettriche mortali. Le prime versioni del gioco sembrano belle e sembra che la Ocean sia riuscita a far suoi il *look* e il *feeling* del gioco originale.

THE EDGE

Il 1987 è stato un anno tranquillo per la The Edge. Sono usciti solo due giochi: Shao Lin's Road e RISK. Il loro ultimo titolo, Inside Outing, è abbastanza bello. Meglio definito come un clone colorato di Fairlight, impegna il giocatore nell'esplorazione delle stanze di una grande casa alla ricerca di dodici gemme. Per completare la missione, una volta raccoltele tutte, bisogna portare le gemme al padrone di casa. La casa è piena di oggetti che sono necessari a risolvere gli insidiosi enigmi che nascondono le gemme.
Per ora il gioco sembra promettente e ha una velocissima grafica tridimensionale. A presto la recensione.

THE HUNT FOR RED OCTOBER
ITAL VIDEO
ITAL VIDEO s.r.l.
Via S. Stefano 11 - Bologna
Tel. (051) 78.40.10

# rivenditori autorizzati servizio novità software

## GENNAIO 1988

## ABRUZZI

**COMPUTER CENTER** via B. Croce Galleria Scalo 147-(CH Scalo)
**POLATO CARLO** via Istonia 71-S. Salvo (CH)
**LP COMPUTERS** via Monte Maiella 57-Lanciano (CH)
**COSMOS 3000** via Mazzini 38 - PESCARA
**ELETTRONICA TE.RA.MO.** p.zza M. Pennesi 4-TERAMO
**VITTORIA N. & C. s.a.s.** - Via S.Spaventa - Sulmona (AQ)

## CALABRIA

**COGLIANDRO ANNA** p.zza Castello-REGGIO CALABRIA

## CAMPANIA

**COMPUTER HOUSE** via Battistello-Caracciolo 95 NAPOLI
**COMPUTER CLUB 2021** - Piazza, Monteoliveto, 8 (NA)
**ODORINO FRANCO** p.zza Lala 21-NAPOLI
**CINEMA HOUSE** viaS. Donato 64/D Pianura (NA)
**ELETTRONICA SDEGNO** via G. Verdi, 15 Portici (NA)

## EMILIA ROMAGNA

**CARTOLERIA STERLINO** via Murri 75/A-BOLOGNA
**VIDEOTECNICA** via Mazzini 170-BOLOGNA
**C.A.R.E.M.** p.zza Cittadella 40/41-PIACENZA
**CENTRO COMPUTER** c.so Garibaldi, 125A F. D'Arda (PC)
**PONGOLINI** via Cavour 32-Fidenza (PR)
**ORSA MAGGIORE** p.zza Matteotti 20-MODENA
**G & D SOFT** p.le Teggia 18/19 SASSUOLO (MO)
**COMPUTER HOUSE** via S. Francesco,15 - CARPI (MO)
**SOFT E COMPUTER** via C. Maier 85-FERRARA
**BRICOL c/o ESP** via Classicana 408-RAVENNA
**EMPORIO BRIGLIADORI** via Gambalunga 52-Rimini (FO)
**COMPUTER VIDEO CENTER** via Campo di Marte, 122 (FO)
**GIO PLASTIK** via S. Romano 90-FERRARA
**COMPUTER LINE** via S. Rocco 10/C-REGGIO EMILIA
**GAMES & GAMES** via Portanova 18/A-BOLOGNA
**GIORGIO RONCHINI** via Trento, 9 PARMA

## FRIULI

**MOFERT** v.le Unità 41-UDINE
**COMPUTER SHOP** via P. Reti, 6-TRIESTE
**FOTOTECNICA** via G. Carducci, 25 - TRIESTE

## LAZIO

**ARICO' GIOVANNI** via Magna Grecia 71-ROMA
**ARMONIA** primo sottopassaggio staz. Termini-ROMA
**DISCOTECA FRATTINA** via Frattina 50-ROMA
**DRUGSTORE** via Machiavelli 58-ROMA
**GIEMA** v.le Medaglie D'oro 13-ROMA
**MUSICOPOLI** p.le Ionio 17-ROMA
**BIG BYTE** via De Vecchi-Pieralice ,35 - ROMA
**METROIMPORT** via Donatello, 37 ROMA

## LIGURIA

**A.B.M.** p.zza De Ferrari 2-GENOVA
**VIDEO PARK** via Carducci 5/7R-GENOVA
**CEIN** via Merano 3/R-Sestri Ponenti-GENOVA
**FOTO MAURO** via Canepari 183/R-Rivarolo-GENOVA
**F.LLI PAGLIALUNGA** via Mazzini 4E/19-Rapallo (GE)
**CENTRO HIFI VIDEO** via della Repubblica 38-Sanremo (IM)
**PUNTO COMPUTER** via A. Manzoni 45-Sanremo (IM)
**PLAY TIME** via Gramsci 5/R-GENOVA
**ATHENA INFORMATICA** via Carissimo e Crotti 16/R-SAVONA
**INPUT** via Lungomare di Pegli 57/R-GENOVA

## LOMBARDIA

**DIPIESSE** v.le Rimembranze 11-Lainate (MI)
**GBC ITALIANA** via Petrella 6-MILANO
**GBC ITALIANA** via G. Cantoni 7-MILANO
**GIGLIONI** v.le Sturzo 45-MILANO
**IL TEMPIO DEL COMPUTER** p.zza Pattari 4-MILANO
**MICRO SHOP** c.so P. Romana-MILANO
**SUPERGAMES** via Vitruvio 38-MILANO
**TRONI GAMES** via Pascoli 56-MILANO
**SHOW ROOM** via P. Giuliani 34-Cernusco sul Naviglio (MI)
**DECO** via Platani 4-Arese (MI)
**GBC ITALIANA** v.le Matteotti 66-Cinisello (MI)
**GAMMA OFFICE SYSTEM** via Verdi 19-Cusano Milanino (MI)
**M.B.M. INFORMATICA** c.so Roma 112-Lodi (MI)
**BIT '84** via Italia 4-Monza (MI)
**CIRCE ELETRONICS** v.le Fulvio Testi 219 - MILANO
**PENATI s.r.l.** via G.Verdi, 28/30 - Corbetta (MI)
**IL CURSORE** via Campo dei Fiori, 35 - Novate Milanese (MI)
**COMPUTER SERVICE SHOP** via Ravizza, 8 - MILANO
**PER GIOCO** via S. Prospero, 1 MILANO
**DEMO GIOCATTOLI** via S. Maria 54 PARABIAGO (MI)
**DOMUS** via Ettore Bellini, 3 - MILANO
**32 BIT** via C. Battisti, 14 - MANTOVA
**SUPERGAMES** via Carrobbio 13-VARESE
**BUSTO BIT** via Gavinana 17-Busto Arsizio (VA)
**CURIONI** via Ronchetti 71-CAVARIA (VA)
**IL CENTRO ELETTRONICO** via Morazzone,2 VARESE
**TINTORI ENRICO** via Boseta,1 BERGAMO
**REPORTER** C.so Garibaldi 25-CREMONA
**VIGASIO MARIO** C.so Zanardelli 3-BRESCIA
**SANDIT** via F. D'Assisi 5-BERGAMO
**SENNA COMPUTER SHOP** via Calchi 5-PAVIA
**FOTONOVA** via Valeriana, 1 S. Pietro Berbenno (SO)
**RIGHI ELETTRONICA** via G.Leopardi, 26 - Olgiate Comasco (CO)
**RIGHI ELETTRONICA** via C. Bernasconi,12 - Uggiate Trevano(CO)

## MARCHE

**CESARI RENATO** via G. Leopardi 15-Civitanova Marche (MC)
**VISSANI ARREDATUTTO** viaS.Marco Vecchio, 7/B Passo di Treia (MC)
**EMJ** p.zza Repubblica, 5 - Jesi (AN)
**BIT E VIDEO** c.so Matteotti 28-Iesi-(AN)

## MOLISE

**ROSATI COMPUTER** via Martiri della Resistenza 88-Term.(CB)

## PIEMONTE

**ALEX COMPUTER GIOCHI** c.so Francia 333/4-TORINO
**AMERICAN'S GAME** via Sacchi 26/C-TORINO
**COMPUTER GAMER** via Carlo Alberto 39/E-TORINO
**COMPUTING NEWS** via Marco Polo 40/E-TORINO
**MARCHISIO GIANNA** via Pollenzo 6-TORINO
**RADIO TV MIRAFIORI** c.so Unione Sovietica 381-TORINO
**CALCOLDATTILO COMPUTER** v. C. Battisti 2/E-Coll.(TO)
**LIBRERIA LA TALPA** via Solaroli 4/C-NOVARA
**COMPUTER** via Monte Zeda 4-Arona-(NO)
**COMPUTER** viale Kennedy 22-Borgomanero-(NO)
**ALL COPMPUTER** c.so Garibaldi, 106 - Borgomanero - (NO)
**ELLIOT COMPUTERS** p.zza Don Minzoni 32-Verbania-(NO)
**PROGRAMMA 3** v.le Buonarroti, 8 - NOVARA
**RECORD** c.so Alfieri 166/3-ASTI
**ROSSI COMPUTERS** via Nizza 42-CUNEO
**ASCHIERI GIANFRANCO** c.so Emanuele F. 6-Fossano-CUNEO
**PUNTO BIT** c.so Langhe 26/C-Alba-CUNEO
**S.G.E. ELETTRONICA** via Bandello 16-Tortona-(AL)

## PUGLIA

**DISCORAMA** c.so Cavour 99-BARI
**CEMM MELCHIONI ELETTR.** via C.Pisacane 11 - Barletta (Ba)

## SARDEGNA

**COMPUTER SHOP** via Oristano 12-CAGLIARI

## SICILIA

**A ZETA** via Canfora 140-CATANIA
**BIT INFORMATICA** c.so V. Veneto-Mazara del Vallo-(TR)
**OFFICE AUTOMATION** via G. Venezian 75-MESSINA
**SPADARO ACHILLE** via Del Vespro 71-MESSINA

## TOSCANA

**TELEINFORMATICA TOSCANA** via Bronzino 36-FIRENZE
**PUNTO SOFT** via Viani 126/128- FIRENZE
**HELP COMPUTER** via Degli Artisti 15/A-FIRENZE
**C.P.U.** via Ulivelli 39/R-FIRENZE
**C.P.U.** via Settesoldi,32 PRATO (FI)
**FUTURA 2** via Cambini 19-LIVORNO
**WAR GAMES** via R. Sanzio 126/A-EMPOLI
**I.C.S.** via Garibaldi, 16 - S. Giovanni Vald'Arno (AR)
**TUTTO COMPUTER** via Gramsci 2/A-GROSSETO
**OFFICE DATA SERVICE** gall. Nazionale-PISTOIA
**BIG BYTE SHOP** p.zza Risorgimento-AREZZO
**C.H.S.** via Cattaneo, 90/92 PISA

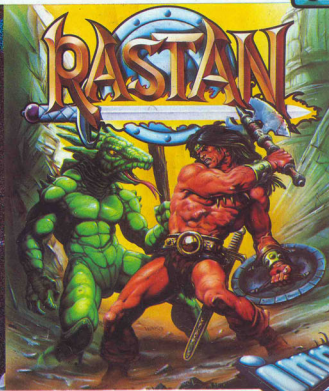
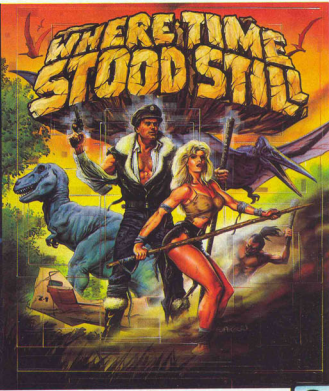
## TRENTINO ALTO ADIGE

**ERICH KONTSCHIEDER** Gesch Standort Merano:Lauten 313

## UMBRIA

**GBC** p.ta Sant'Angelo 23/A-TERNI
**STUDIO SYSTEM** via R. d'Andreotto 49/55-PERUGIA
**COMPUTER STUDIOS** via 4 Novembre 18/4-Bastia Umbra (PG)

## VENETO

**COMPUTER POINT** via Roma 63-PADOVA
**CASA DEL DISCO** via Ferro 22-Mestre-VENEZIA
**VIDEO PLAY** via G. Bonazzi 14-Arzignano-VICENZA
**BIT SHOP COMPUTERS** via Cairoli 11- PADOVA

**Per informazioni :LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO TEL.0332/21 22 55**

# L. 12.000 cassetta
# L. 15.000 disco!!! (PER CBM 64)

IMAGINE

GRYZOR

ATHENA

IMAGINE

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.

name game